15F le journal des consoles Sega

15F avec ses cartes collectors

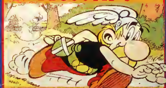
BANZAÏ




SCOOP !!

La Reality de Nintendo et la Jaguar d'Atari !

Le magazine des consoles Nintendo avec ses cartes collectors



La potion magique d'Infogrames !



SUPER NBA BASKETBALL

La Dream Team sur Super Nintendo.




Le combat continue sur Super Nintendo

DRAGON BALL Z



MORTAL KOMBAT

Mieux que SF 2 ?



✓SNIN ✓NES ✓GB

La trilogie d'Ocean



Sony s'attaque aux jeux vidéo :

LAST ACTION HERO et CLIFFHANGER à venir !



N°15 SEPTEMBRE 93



M 4485 - 15 - 15,00 F

Suisse 4 FS Belgique 110 FB Canada 3,5 $ Portugal 450 escudos Guadeloupe/Guyane/Martinique/Réunion 22,50 FF



Kirby sur Nes c'est gonflé !



Mystic Quest sur Game Boy

Un jeu mythique !

C'EST TOI !







COMMANDE TON SUPER TEE-SHIRT ERIC CANTONA (VOIR À L' INTERIEUR DE LA BOITE)

OPTIONS ET CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- Choisis une équipe parmi 64.
- Joue en match amical, en championnat international, en salle ou à l'extérieur.
- Définis la stratégie de ton équipe, la vitesse des joueurs, leur puissance, et les différentes formations d'attaque et de défense.

SPECTACULAIRE, MANIABLE, RAPIDE ET TRES PERFORMANT POUR TOUS LES INCONDITIONNELS DE FOOTBALL ET LES FANS DE CANTONA !



NOM : CANTONA
PRENOM :Eric
DATE DE NAISSANCE : 24/05/66
TAILLE : 1,87 m
PROFESSION : Footballeur
CLUBS : Auxerre, OM, Bordeaux, Montpellier, OM, Nimes, Leeds, Manchester United.
PALMARES :
28 sélections nationales, 10 buts depuis le début de la saison
QUALITES PARTICULIERES:
- Très bon remiseur
- Très bon touché de balle -.
- Passage d'un jeu court á un jeu long avec une facilité déconcertante
- Parfaite osmose entre les qualités physiques et techniques
- Puissance de frappe
- Sens du jeu en profondeur
- Faculté de décelage pour un parteneire













SOMMAIRE

L[illegible] tout le monde y a droit, les éditeurs aussi... Et ils [illegible] : des dizaines voire des centaines de produits prévus sur la gamme Nintendo. C'est le résultat de leurs devoirs de vacances. Donc on prend le [illegible] et on rajoute des pages pour en parler... Et tout ça pour le même prix. Bénéfice net pour vous : des économies pour sauter sur tous les [illegible] du mois. En plus, pas de jaloux : toutes les machines de la gamme sont fières d'accueillir au moins un hit. Cybernator et Dragon Ball Z sur SNIN [illegible] fans de dessins animés aux yeux bridés, on [illegible] la Nes a son Kirby et Mystic Quest envahit la G.B., en voilà un, rameau qu'elle cartonne !

Et puis la rentrée, c'est la période des plus : plus de photos, plus de couleurs, plus de news... Plus de tout ! Alors si ça vous prend de nous en glisser deux mots dans le courrier, on ne [illegible] pas mieux...

Et pour adoucir votre douloureux retour sur les bancs d'écoles, un superbe poster d'Astérix pour se sentir bien dans sa chambrette ; et la suite des "techniques ultimes" de Street Fighter [illegible] pour enfin avoir droit au turbo II.

Tout ça n'est rien quand on pense aux fantastiques tatouages de Dragon Ball Z du prochain numéro, et à tout le reste...

- **4 NEWS**
- **10 DOSSIER JURASSIC PARK**
- **14 LES TESTS DU MOIS**

Cantona (Super Nintendo), Pocky & Rocky (Super Nintendo), F1 Pole Position (Super Nintendo), Super NBA Basket Ball (Super Nintendo), Mortal Kombat (Super Nintendo), Dragon Ball Z 2 (Super Nintendo), Asterix (Super Nintendo), Cybernator (Super Nintendo), Kirby's adventure (Super Nintendo), Mytic Quest (Game Boy), Bionic Commando (Game Boy)

- **36 BIDOUILLES**
- **38 LES PETITES ANNONCES**

Les prix des cartouches : c'est simple ! Deux petits bonhommes qui tirent à la corde et deux prix en dessous. Ça veux dire quoi ? Que le prix est entre les deux et approximativement plus près du prix de gauche que de celui de droite. Un exemple, et on n'en parle plus : 450-550 pour les bornes et le prix est d'environ 480 F. Voilà, c'est tout...

DENIS LA MALICE

(Ocean/SNES)

Denis la malice est le sale garnement qui gâche la vie du pauvre Mr. Wilsons. Voici donc encore et pour changer, une nouvelle adaptation de film (une manie qui rime décidément avec planche à billets !). Ce jeu de plate-forme vous mettra dans la peau du pré-pubère nommé Denis. Il peut marcher (heureusement pour lui !), courir, sauter, s'accroupir et, utiliser divers objets comme les pistolets à eau ou les lance-pierres. Vous rencontrerez pas mal d'ennemis tels que, chats, souris, gramophones qui vous enverront à la figure leurs vieux tubes ou leurs tasses ébréchées et j'en passe... L'animation du personnage est pas mal tout comme l'ambiance sonore. Pour les fanas de Denis (non de Jordy !).

Denis la Malice adopté du film...

Que vas bien encore pouvoir inventer ce garnement de Denis !

GP -1

(Atlus/SNES)

Dans ce jeu de moto, vous allez avoir l'occasion d'enfourcher l'une des superbes machines mises à votre disposition. Vous pouvez prendre part à des courses sur les circuits officiels : Suzuka (Japon), Interlagos (Brésil), Magny-Cours (France), Phillip Island (Australie)... Soit 13 circuits au total. Vous avez le choix entre 6 motos, 6 mécaniciens et entre le contrôle manuel ou automatique de la vitesse. A chaque course gagnée, de l'argent vous est crédité. Comme ça, vous pourrez l'investir dans de nouveaux équipements. Plusieurs musiques vous accompagnent dans votre quête de la postérité. Les graphismes en mode 7 sont sympas, l'animation est assez fluide, mais le son est très moyen. C'est en fait plus un jeu d'action qu'une véritable simulation de course. Plus de détails le mois prochain.

GP-1, une course de motos qui décoiffe ! La vitesse sans les chutes !

Le mois prochain dans Banzzai : les supers Tatoos de Dragon Ball Z2
Et pour ceux qui ne pourront pas attendre, celui de Bubsy dans Supersonic N°14

BANZZAÏ 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS – Tel : (19 33) (1) 45 22 38 60 – Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

RÉDACTION : *Rédacteur en Chef* : Frank Ladoire – *Rédacteurs* : Animal, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valansi, Hong Hai Vuong – **RÉDACTEURS GRAPHISTES** *Maquette, création artistique* : Séverine Dreux-Besnard – *Infographie vidéo* : Godefroy Luong – *Scanner / Flashage* : Isabelle Labigre, François Royare, Frédéric Levesque, Carol Gregg – *Dessinateur* : Rémy Gross – **SECRÉTAIRE DE RÉDACTION** : Thierry Pierre – **PUBLICITÉ** *Directeur de Publicité* : Antoine Harmel – *Directeur Commercial & Marketing* : Lionel Pillet – *Assistante Direction Commerciale* : Stéphanie Rumpler – *Assistante de Publicité* : Katia Rouxel – **FABRICATION** *Chef de Fabrication* : Jacques Gouffé – *Secrétaire de Fabrication* : Isabelle Dubuc – **DIFFUSION, VENTES** *Responsable* : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél : (1) 45 22 38 60 – *Correspondance Abonnement* : 36 rue de Picpus – 75012 Paris Tel : 43 42 00 60 – *Tarif abonnement France* : 6 numéros / 115 francs – **PROMOTION** *Responsable* : Veronique Gardy – **TELEMATIQUE** : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen – **COMPTABILITÉ** *Chef Comptable* : Leila Aithabib assistee de Charles Convalot, Stephane Bouchard, Nadia Sahel – **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistee de Janick Brohan – **DIRECTION EDITORIALE** *Directeur de la publication et des redactions* : Godefroy Giudicelli – *Directeur Delegue* : Patrick André – *Directeur Adjoint des Redactions* : Stéphane Lavoisard – **IMPRESSION** *Imprimerie de Massy - Jean Didier* – Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siege social et principal établissement : 19 rue Hegesippe Moreau 75018 Paris – N° Commission paritaire 73904 – Dépôt legal 3ème trimestre 1993 – N° ISSN 1169-0658

Ce numéro comporte 40 pages + un encart jeté de 4 pages.

BATMAN RETURNS

Konami/SNES)

L'homme chauve-souris est de retour dans cette adaptation du célèbre film de Tim Burton. Cette fois-ci, il doit contrecarrer les plans du célèbre Pingouin qui envisage sérieusement de devenir maire de Gotham City avec l'aide de son cirque du triangle rouge. Ce stratagème cache en réalité de dangereux vilains pas beaux : clowns, motards à tête de mort, lanceurs de couteaux, pyromanes corses... heureusement Batman est là pour les éliminer. Il dispose sur sa ceinture dorée d'armes telles que le "bat rang" et le "pistolet rope", et ça fait très mal. Sur son chemin, il devra délivrer les enfants kidnappés par l'ignoble pingouin, éclater ses ennemis contre les murs, se protéger avec sa cape et, évidemment, affronter les classiquas boss de fin de niveau : Catwoman, Grinder, Pingouin, etc. (N.B : parmi tous les stages, il y a une scène sympatoch avec la Bat Mobile !). Heureusement, il pourra ramasser pendant sa ballade pleine de dangers des points d'énergie sous forme de cœur. Côté réalisation, quasi rien à dire si ce n'est que les sprites sont vraiment gigantesquas et les décors d'excellente qualité (scrollings différentiels !). Quant à l'ambiance sonore, elle est comme celle du film, c'est à dire superbe ! Seule l'animation m'a laissé sur ma faim. Batman réussira-t-il à déjouer les plans de l'infâme Pingouin ? A vous de voir... sur la Super Nintendo !



Ça ne doit pas être drôle de se faire attraper par le col. Surtout lorsque c'est par le bras musclé de Batman !



Batman fait d'une pierre deux coups avec un superbe coup de pied sauté... Efficace non ?



Pris entre deux feux, Batman ne sait plus où donner de la tête !



Voici l'arme la plus secrète et la plus surprenante de notre héros masqué ! Malheureusement pour lui ce coup de cape lui retire de l'énergie. A utiliser donc avec modération !



NEWS

Express

ARCUS ODYSSEY (Loriciel/SNIN)

"Il était une fois une sorcière nommée Castomira. Elle vivait dans la contrée d'Arcus et souhaitait la destruction du monde entier..." (Wouah la mégalo !)

C'est là que vous intervenez pour anéantir son diabolique projet et, assurer comme d'habitude, la victoire du bien sur le mal ! Vu par dessus en 3D isométrique (si vous comprenez pas le terme, regardez les photos, ça aide), vous avez le choix entre 4 personnages avec



chacun leurs caractéristiques et armes propres (Diana l'archer avec bien évidemment son joli arc, Jedda qui n'a pas son pareil à l'épée, Erin le guerrier et, Bead le frêle magicien). Il faut souligner 2 bonnes choses : on peut jouer à 2 simultanément et on peut même sauver ses parties ! Tout au long des 5 quêtes que vous propose cette aventure de 12 megas, vous traverserez de nombreux niveaux truffés de trappes et d'énigmes toutes aussi palpitantes les unes que les autres ! Bientôt sur SNIN, courant novembre si tout va bien.



SUPER PUTTY

(System 3/SNES)

Sorti en premier sur micros sous le nom de Silly Putty, voici une cartouche qui apportera humour et chaleur dans votre chère maisonnée. Et pour cause... la boule de gomme que vous incarnez est vraiment très spéciale. Elle peut absorber, gonfler (pour mieux éclater !), écraser (les monstres de préférence !), et s'allonger pour passer de plates-formes en plates-formes. Votre but est de sauver les "bots" et de les ramener à leur soucoupe volante. Mais comme toujours, il y a des ennemis qui ne sont pas du tout d'accord : tomates, œufs, martiens, ressorts, araignées... et des boss pas cotons qui vous en feront baver ! Avec une animation totalement délirante, ce jeu qui sortira bientôt sur la Super Nintendo, vous éclatera sans aucun doute !



Super Putty va vous en faire voire de toutes les couleurs. L'action est bien présente pour un jeu plein de charme !



Super Putty, un nouveau héros qui peut se déformer dans tous les sens...

MECHWARRIOR

(Activision/SNES)

L'aventure que vous allez vivre se déroule dans un futur plus ou moins proche. De vils inconnus ont décimé votre famille et pour vous venger, vous décidez de construire un gros robot bien costaud, le Mechwarrior ! Vous évoluez dans un décor en mode 7 à la recherche des terroristes, assassins à l'occasion. A coté du côté "shoot'em-up", il y a aussi un coté gestion, assez simplifié ne vous en faites pas ! Dans un bar malfamé, vous ferez d'intéressantes rencontres, vous en tirerez des infos à ne surtout pas négliger. Dans votre Q.G., vous pourrez négocier vos contrats et obtenir de plus amples renseignements sur les missions. Avec les sommes récoltées en cas de succès, vous pourrez mieux équiper et/ou vous acheter de nouvelles machines de mort. Et tout cela pour assouvir votre vengeance qui, je vous le rappelle, se mange très froide !



L'intérieur de votre vaisseau. La haute technologie est au rendez vous pour vous aider à mener à bien votre mission. Une adaptation réussie du dessin animé Robotech...

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

Connu des possesseurs de micro sous le nom de Crazy Cars 3, Lamborghini American Challenge propose des options de jeu assez sympa. Dans la première, vous courrez seul sur plusieurs circuits des USA, pour gagner diverses courses, tout en parlant de l'argent afin d'augmenter votre capital, ceci pour pouvoir customiser votre bolide pour ainsi gagner d'autres courses... Il y a aussi un mode deux joueurs, excellemment bien réalisé avec un écran pour chacun des joueurs (ça s'appelle un "Split Screen"). Une autre option vous permet d'utiliser votre superscope qui traîne au fond du placard pour canarder ceux qui osent vous dépasser, pendant que votre copain pilote votre caisse. "LAC" est un jeu qui s'annonce sous les plus beaux auspices (peut-être hospices), et que l'on attend avec impatience.



Lamborghini American Challenge

NEWS

SONY

La rentrée 93 apporte son lot de nouveaux intervenants sur le marché des jeux vidéo notamment Sony, le géant de l'électronique grand public, qui se lance avec frénésie (tous les jeux sont prévus en novembre) sur Super Nintendo. Près de six titres sont annoncés : Last Action Hero, Cliffhanger, Skyblazer, Flashback, Chuck Rock et Equinox. On vous en reparle dès le prochain numéro.



Cliffhanger, d'après le dernier film de Stallone. L'action se déroule comme dans le film en montagne et vous aurez fort à faire pour vous en sortir !

Après avoir investi dans la musique en produisant des artistes comme Michael Jackson après le rachat de CBS, après le cinéma en rachetant la Columbia Pictures, Sony se lance maintenant dans le jeu vidéo et tape très fort : rachat de Psygnosis et sortie de jeux chocs. Un début prometteur qui laisse envisager de grandes réalisations !



PROJECT REALITY

Project Reality : la console Nintendo 64 bits !

Fini les rumeurs ! C'est officiel, il n'y aura pas de lecteur CD-Rom pour la Super Nintendo. Pas la peine d'épiloguer dessus, pas de château en Espagne, on se calme, on arrête les fantasmes : PAS DE LECTEUR CD-RDM Nintendo pour la Super Nintendo ! C'est clair ?

En revanche, rejouissez-vous, les projets de la société nippone pour les années à venir sont encore plus fous que tout ce que vous avez pu imaginer ! En effet, Nintendo vient de passer un accord avec la société Silicon Graphics & MIPs Technologies pour développer une nouvelle plateforme ludique 64 bits. Pour mémoire, la Super Nintendo fait partie de la génération des 16 bits. Pour schématiser, cette machine 64 bits sera environ 16 fois plus puissante que la Super Nintendo.

Les caractéristiques de la bête sont d'ailleurs impressionnantes : microprocesseur 64 bits, équivalant à un microprocesseur 100 MHz (c'est à dire plus rapide que n'importe quel PC du marché, même un 486. Les connaisseurs apprécieront), carte graphique 24 bits (c'est à dire 16 millions de couleurs à l'écran), gestion de la 3D en temps réel, 100 000 polygones générés par seconde, 100 Mips (100 millions d'instructions par seconde), textures et "antialiasing" en temps réel (techniques utilisées dans Terminator 2) et résolution graphique compatibles avec la future télévision haute définition. Pour résumer, cette console dépassera tout ce qui se fait actuellement dans le domaine ludique même dans les meilleures salles d'arcade. Autre application, toujours ludique, la réalité virtuelle. En effet, cette console sera si puissante que les dévelopeurs font enfin pouvoir envisager des applications virtuelles de qualité (3D formes pleines ou carrément images de synthèse). On peut s'attendre à voir fleurir toutes sortes de périphériques dédiés à la machine (gants, lunettes à cristaux liquides...) La date de sortie est prévue pour l'année 94 en arcade et pour l'année 95 dans les foyers pour un prix d'environ 250 $, c'est à dire 1500 francs.

NEWS



Les petits personnages du jeu entièrement réalisés en pâte à modeler à l'origine...

CLAY FIGHTER

Dans la rubrique "des clones de Street, en veux-tu, en voilà", Clay Fighters que l'on doit à Interplay apporte une touche d'originalité sans pour autant renouveler le genre. Comme dans Street Fighter, on a droit à un mode championnat (à un joueur) et à un mode versus où deux joueurs s'affrontent en duel. Et le plus me direz-vous. Très bonne question, et je vous remercie de l'avoir posée. Si vous voulez tout savoir, Clay Fighters s'avére très jouable et, qui plus est, très drôle. Il n'y a qu'à écouter la musique digitalisée de l'intro pour s'en convaincre. Et encore, je ne vous ai pas parlé des combattants loufoques et criants de vérité. Après une perquisition dans les locaux d'Interplay, nous pouvons vous révéler en exclusivité mondiale que les personnages de Clay Fighters ont, dans un premier temps, été réalisés en pâte à modeler. Les programmeurs ont ensuite filmé et numérisé tous les mouvements des figurines (un peu comme Acclaim pour Mortal Kombat) ce qui confère un grand réalisme à la cartouche. Rendez-vous pour le test qu'on espère très proche.



Zangief aurait-il inspiré les auteurs de Clay Fighter ? En tout cas, ici, plus on rigole...

ATARI SORT SES GRIFFES

La nouvelle machine d'Atari risque fort de révolutionner les jeux vidéos et ce dès le 1er novembre aux Etats-Unis (la sortie en France est prévue pour le mois de mars 94). La machine comporte 5 microprocesseurs spécialisés et est architecturee autour d'un bus 64 bits. Atari semble avoir mis le paquet puisque cette console est fabriquée en association avec le géant IBM et avec la participation de Time Warner, l'une des plus grandes "majors" de cinéma. Plusieurs éditeurs sont annoncés dont Acclaim. Pour plus de renseignements sur cette nouvelle bombe d'Atari, reportez-vous à la méga-présentation du Jaguar dans Génération 4 N°59.

DUCK TALES 2

Mettant en scéne l'oncle Picsou et sa petite famille, Duck Tales 2, suite de son prédecesseur est un jeu de plateformes (encore !) de chez Capcom matiné à la sauce Disney. Comme dans l'épisode précedent, il faudra choisir parmi cinq niveaux et éventuellement trouver un ordre idéal pour finir le jeu. Les aventures de Picsou prendront place en Egypte, dans un chateau hanté, sur une épave... Bien sûr la réalisaton est très bonne et le jeu est remplis de plein de petites idées sympas comme par exemple la possibilité d'utiliser la canne de picsou pour diverses choses. Un jeu de plateformes que l'on attend impatiemment.



Oncle Picsou enfin vedette d'un jeu !

NEWS

SIM CITY

Sorti déjà sur de multiples supports, notamment sur micro, Sim City débarque en cette fin d'année sur Super Nintendo. Il s'agit d'un veritable jeu de stratégie. Vous jouez le rôle de maire et de gestionnaire d'une jeune citée. Vous pouvez à loisir emprunter de l'argent (qu'il vous faudra rembourser tôt ou tard !) pour le réinvestir en divers constructions, écoles, usines, immeubles... l'important étant d'élaborer le plus rationnellement possible ses constructions, en installant par exemple les bibliothèques prés des usines, histoire de monter l'intellect de tous, en même temps que leur creativité ! Mais attention Bowser, le terrible tyrannosaure (décidément, c'est la mode des dinosaures en ce moment !) traîne dans les parages prêt à ruiner vos efforts en écrasant vos bâtisses fraîchement construites ! Vous ne pouvez malheureusement pas gros chose contre lui, si ce n'est réparer les dégats. L'arrivée de Sim City, entièrement en français il faut le souligner, sur Super Nintendo est une sacrément bonne nouvelle pour les amateurs de stratégie un peu megalo !



Très pratique, les icônes servant au jeu réunis dans un coin de l'écran.





Le joueur à le choix de fixer lui-même les taxes annuelles.

La municipalité à vu trop grand en construisant de nombreux centres commerciaux déserts. De même pour les quartiers résidentiels inoccupés. La solution : baisser les taxes pour attirer la population.



A tout moment, il est possible de visualiser le taux de criminalité par régions.



Option sympa, la vue d'une portion de la ville en 3D isométrique.

Express

International Tennis Tour (Loriciel / Super Nintendo)

Excellent sur Megadrive (sous le nom de "Davis Cup"), "International Tennis Tour" arrive sur SNIN. Vous avez toujours la possibilité de jouer de 1 à 2 joueurs, en simple, en double, dans la même paire ou non, de vous entraîner aux services et aux retours et de choisir les différents tournois disponibles... enfin toutes les options classiques des jeux de tennis quoi ! Un jeu qui devrait faire rudement plaisir en cette déjà fin d'année !



EPAULE TATOO

A NE PAS RÂTER DANS LE NUMÉRO 16 DE BANZZAI (SORTIE LE 15 OCTOBRE), LES TATOUAGES DES PERSONNAGES DE "DRAGON BALL Z".
ET POUR CEUX QUI NE PEUVENT PAS ATTENDRE, RENDEZ-VOUS DANS LE NUMÉRO D'OCTOBRE DE SUPERSONIC (SORTIE LE 30 SEPTEMBRE) POUR LES TATOUAGES DE "BUBSY"

JURASSIC PARK

LA PROCHAINE T

Ce mois-ci, "le" mag des consoles Nintendo fait le point sur l'état d'avancement des futures adapta[illegible] les temps (ne serait-ce qu'en terme de recettes). Pour ceux qui, occupés qu'ils étaient à faire be[illegible] (honte à eux !), rappelons brièvement de quoi il s[illegible] de chez Ocean qui ont oublié de naître idiots euros[illegible] amis les dinosaures. Encore plus fort, cette fiction [illegible] montagne du jeu (ceux qui ont acheté le dernier [illegible] l'éditeur spécialiste de la licence de film se sont [illegible] Spielberg énoooormes recettes, d'où succès assu[illegible] les maintenant incontournables versions micros e[illegible] tabac aux US et qu'il arrive bientôt chez nous, la[illegible] choses, Ocean confia le développement du jeu à[illegible] trouve le siège d'Ocean) et l'autre à San José en C[illegible] de leur travail.

En ce qui concerne la version Super Nintendo, on nous promet encore et toujours, non seulement une jouabilité exemplaire, mais aussi une réalisation technique qui devrait, si tout se passe bien, placer Jurassic Park au top. Pour ce faire, Ocean, contrairement aux versions Game Boy et Nes, a décidé d'inclure dans la cartouche des phases en trois dimensions (comme sur les versions micro) pour les explorations de bâtiments. Un monde en 3D où vous devrez affronter de dangereux dinosaures [illegible]

[illegible]

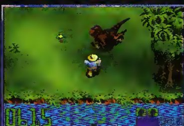
Une des scènes [illegible] T-Rex... [illegible]

[illegible] demeurant charmante... en apparence seulement. Bien que de petite [illegible] du venin...

RILOGIE D'OCEAN



s de ce qui promet le plus grand film de tous
tte, ont négligé d'acheter leur Banzzai d'été
Tout commença le jour où les top managers
nt d'un projet de film avec pour vedettes nos
it être réalisé par nul autre que Spielberg, la
zzaï comprendront). Les têtes pensantes de
dit en leur fort intérieur que : dinosaures
ur tous les inévitables produits dérivés dont
soles. Effectivement, alors que le film fait un
e Jurassic bat son plein. Pour bien faire les
équipes, l'une basée à Manchester (où se
nie. Mais, sans plus attendre, voyons le fruit







...ête se fait avec 65 millions d'années de décalage... Et vous ne le ... vous avez une mitraillette plus efficace !

JURASSIC PARK

Avez vous remarqué comme les linéaires de votre hypermarché [illegible] tendance à se remplir de figurines, [illegible] et autres gadgets [illegible] de nos prématurément disparus amis les dinosaures ? De la peluche tricératops rose bonbon au tyrannosaure [illegible], nul n'échappera à la folie préhistorique. La lame de fond Jurassic Park vient de déferler sur nos côtes et, avec elle, une flopée de produits dérivés dont un tas de versions micro et consoles du film [illegible] Océan, grand spécialiste des conversions de succès cinématographiques. Je sais, je me répète un peu (cf. Banzzai 14), mais que voulez-vous, les vérités sont toujours bonnes à lire et à redire.

Bénéficiant d'une vue isométrique aérienne, JP NES n'a pas fondamentalement évolué depuis qu'on vous en a parlé en août (il faut dire qu'il était pratiquement terminé à l'époque). Les missions et les graphismes n'ont pas globalement changés (voir photos). En revanche, la jouabilité qui laissait encore à désirer a été très largement améliorée. Ainsi, les déplacements du personnage sont beaucoup plus fluides et celui-ci se révèle beaucoup plus maniable, ce qui n'est pas un mal vu qu'il est presque constamment assailli par des hordes de tyrannosaures, de vélociraptors...

Bref, pas de nouvelle, bonne nouvelle. On attend avec impatience la sortie officielle du jeu.

Après une petite ballade en extérieur, vous êtes tout ce qu'il y a d'heureux de découvrir enfin des constructions. Pour l'instant, pas question d'y entrer. [illegible]

[illegible]

Tout cela ferait certainement un très beau jardin... Si seulement les dinos étaient tenus en laisse ! Votre situation n'est pas bien brillante, mais ne désespérez pas, quand on veut on peut... s'en sortir ou servir d'amuse gueule ! Bonne chance.

Duree du concours : du 01/09/93 au 15/10/93

CONCOURS OCEAN & BANZZAI

Denis la Malice

QUESTION N1 : Comment s'appelle la personne que Denis adore embêter ?

A : Mr Simpson
B : Mr Wilson
C : Mr Johnson

QUESTION N2 : Les deux amis de Denis sont :

A : Deux garçons
B : Deux filles
C : Un garçon et une fille

QUESTION N3 : Quel est le nom de l'acteur qui joue Denis la Malice ?

A : Mason Gamble
B: Jordy

1ER PRIX : un Week-End pour deux personnes à Euro-Disney.

DU 2EME AU 10EME PRIX : le jeu Super James Pond sur votre console.

DU 11EME AU 25EME PRIX : un Tee-shirt Denis la Malice.

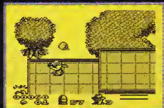
DU 26EME AU 50EME PRIX : un frisbee Denis la Malice.

ENVOYER VOS RÉPONSES
POSTALES AVEC LES MENT
Nom Prénom Adress
Indiquez la machine posséd
Nes Super Nintendo

Les bulletins réponse son
Concours OCEAN–BANZZAI c
25 Bld BERTH
75017 PARI

Là aussi, pas grand chose à rajouter par rapport à ce qui avait été dit dans le dernier Banzzaï. Je me contenterai donc de rappeler brièvement ce qui avait été annoncé précédemment. En un mot comme en mille, la version Game Boy semblerait que en tous points à la version NES. Comme sur les autres versions de Jurassic Park, vous incarnez le docteur Alan Grant, à la recherche de Tim et Lex, les deux enfants du film perdus on ne sait où dans le parc jurassique.

Comme sur Nes, ce jeu sera composé de six niveaux différents où vous aurez à vous défendre des nombreux reptiles préhistoriques qui hantent le parc. Fort heureusement, vous avez pensé à emporter votre bazooka que vous rechargerez avec les réserves de munitions qui parsèment judicieusement les décors du jeu. Il faut cependant rappeler que le jeu ne se limite pas à un safari [illegible]



Les toits des bâtiments vous mettent à l'abris pour un temps, mais le danger rôde toujours !



informatiques situés dans les bâtiments pour collecter des informations indispensables à votre victoire finale. Enfin, il faut noter que le sprite du perso est assez gros et que les dinosaures sont très bien représentés sur la version Gameboy. Tout cela a été rendu possible par l'utilisation d'une cartouche d'une capacité de 2 mégas, soit le double de la capacité habituelle des cartouches Gameboy. Comme pour les autres versions, je ne manquerai pas de te tenir au courant de l'évolution de cet excellent jeu.

Dommage pour vous : les barrières ne pourront pas stopper tous les dinosaures du parc !





La grande porte du parc est le dernier obstacle avant le complexe. Mais le chemin est encore long !



...IQUEMENT SUR CARTES
...S SUIVANTES :
Code Postal Ville

Game Boy

...etourner à :
OCEAN FRANCE



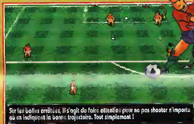
Alors que la foule en délire acclame l'équipe de France qui fait son entrée dans le stade comble, quelle ne fût pas ma surprise lorsque je n'aperçus pas nos deux attaquants de choc : Eric Cantona et J.P.P. Ces héros nationaux sont en fait restés dans les vestiaires pour se faire un petit championnat du monde (sans se fatiguer !) grâce au nouveau jeu de foot : Eric Cantona Football Challenge. Ecoutons-les dans leur discussion hautement philosophique.

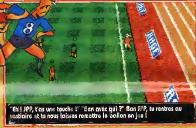
J.P.P. : Dis donc Picasso, je vois que tu as aussi ton jeu de foot
E.C. : Ouais, il faut croire que c'est a la mode Mais tu vois Jean-Pierre le mien à quelque chose de particulier, de poétique. La perspective du terrain en mode 7 le rend encore plus reel
J.P.P. Bah pou'quoi ?
E.C. : Putaing t'es cong ou koi ? Admire les images, regarde comme toutes ces couleurs sont bien mixees et s'entremêlent dans un artifice de beauté. Et ce n'est pas tout, tu n'as que l'embarras du choix parmi les 64 équipes internationales, les tournois internationaux ou amicaux, les différentes tactiques, les nombreuses options, le contrôle partiel ou total des joueurs, joueurs dont tu peux modifier les caracteristiques physiques : puissance de tir, resistance, précision, agressivite, etc
J.P.P. : C'est bien beau tout ça, mais est-ce qu'ils ont tous les "coups" du foot ?
E.C. : Bonne question (pour une fois !). Effectivement Jean Pierre, ils peuvent presque tout faire : tacle, tête plongeante, tirs au but... et même courir (d'ailleurs ils bougent plutôt bien).
J.P.P : Mais, il n'y a pas de scanner ! Comment qui font pour se repérer mes joueurs pendant un match ?
E.C. : D'où tu connais ce mot la toi ! Pis de toute façon c'est pas vraiment utile, t'es un vrai footballeur oui ou non ?
J.P.P : Euh ?
E.C. : Au fait, j'ai oublié de te dire que la balle colle au pied, ça sera plus facile pour toi (mais moins amusant pour certains !). On peut jouer sur 2 types de surfaces, soit sur herbe, soit sur parquet Si tu marques un but, le ralenti te permettra de l'admirer aussi longtemps que tu le désires.
J.P.P : C'est chouette ça ! j'espere que mes supporters seront tous derriere moi.
E.C. : T'inquiète pas, ils vont certainement te soutenir dans ton gigantesque effort. Bon, on se le fait ce championnat du monde ?
J.P.P. : Hé Canto, à quoi ça sert ce bouton (click !) ?
E.C. : Touche pas au bouton bougre d'andouille ! C'est le bouton pour éteindre la console. Tiens, puisque c'est comme ça je m'en vais.
(Cantona balance son paddle dans la tronche de J.P.P.)
J.P.P. . Vous, camembert hein !

Louis Houng


Comme vous pouvez le voir, le goal s'apprête à dégager la baballe. Admirez les petits pointillés qui simulent la trajectoire du ballon !


Ma parole mais c'est notre J.P.P. national qui shoot au but. Mais il n'a pas trop de mérite... C'est un penalty. Ça sent la lucarne !


Sur les balles arrêtées, il s'agit de faire attention pour ne pas shooter n'importe où en indiquant la bonne trajectoire. Tout simplement !


"Eh ! JPP, t'as une touche !" "Ben avec qui ?" Ben JPP, tu rentres au vestiaire et tu nous laisses remettre le ballon en jeu !


Encore une histoire de trajectoire, mais cette fois-ci au corner. Pas facile de visualiser où la balle va atterrir. Ça se joue au "jugé" !



SPORT

LUDI GAMES - 1 À 2 JOUEURS
Une simulation de foot tout a fait sympathique qui vous fera de chouettes moments !

GRAPHISME	82%
ANIMATION	83%
SON	85%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	90%

INTÉRÊT 87%

400 500


Wouah le tir dans la lucarne ! Le grand "R" en haut à gauche vous indique que vous êtes en mode "replay". Un mode chouette et pratique !


Un homme est à terre, après une méchante faute ! Et l'arbitre qui ne siffle pas... Corrompu ? Histoire de gros sous ? Bien probable !

PREPARE-TOI !



Acclaim

ARENA

FLYING EDGE

LJN

MORTAL KOMBAT® IS A TRADEMARK OF AND LICENSED FROM MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. ©1992 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION. ACCLAIM® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ©1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.















Des astuces, des jeux et des milliers de cadeaux à gagner bientôt sur 3615 ACCLAIM

TEST

Pocky & Rocky

Comment tu me trouves dans mon déguisement ?

Lionel et moi, on adore se déguiser. J'avais donc ressorti la tenue de raton laveur, patiemment confectionnée à partir de cheveux de David (chaque fois qu'il passe ches le coupe-tifl, tous les 32 du mois, je les collecte). Lionel avait opté pour un déguisement qui soulignait à merveille ses admirables rondeurs : robe blanche décolletée, serre-tête retenant sa belle chevelure et maquillage fort réussi.



La photo qui tue : vous pouvez voir comme Lionel détale face au moindre danger, me laissant seul avec ce chevalier des ténèbres.

A QU'EST-CE QU'ON MANGE CE SOIR ? Ainsi parés, nous nous sommes rendus dans une île du Japon où devait avoir lieu une soirée déguisée organisée par Natsume pour le lancement de Pocky & Rocky. Arrivés sur place, quelle ne fut pas notre surprise de constater qu'un petit (mais costaud) comité de réception nous attendait de pied (et de poing) fermes. Le chemin menant à l'imposant buffet était en effet



Le premier boss n'est pas bien méchant. Tout au plus faut-il éviter ses tirs...



Excursion à das de Damien en tenue de chien de guerre...

barré par des hordes d'invités qui s'étaient déguisés, contexte culturel oblige, en des créatures directement inspirées de la mythologie nippone. Pour être chaude, l'ambiance le fut ! Je vous raconte pas, enfin si : évoluant dans des decors de toute beauté à scrolling, tantôt vertical, tantôt horizontal, cyclopes teigneux, génies du mal, et autres horreurs innommables ne ménageaient pas leur peine (perdue). Heureusement que mon copain et moi avons plus d'un tour dans



Cette map te prouve que Natsume n'a pas mégoté pour le casting des monstres. Dans cette partie de niveau, tu devras affronter pas moins de deux "sous boss" : le bambou géant qui n'hésitera pas à t'envoyer sa progéniture à la face et le cyclope cracheur de feu.



Vise la tête principale et ce boss repartira dans les profondeurs.

Sur le chemin qui mène au buffet, les invités surprises ne seront pas les seuls obstacles que vous rencontrerez. Certaines parties de l'île feront appel à votre capacité à éviter certains éléments du décor comme le montre cette map d'une zone où il vous faudra slalomer entre des boules d'acier géantes aux pointes acérées.







1 – Nourriture régénératrice.
2 - Boules de feu comme arme.
3 - Bouclier.
4 - Paquet cadeau-surprise.
5 - Triple tir.
6 - Vie suplémentaire.

Avec ou sans bandeau, on te reconnaîtra toujours Frank ! Au fait, le crochet, c'est pratique pour se curer le nez ?



Celui-ci, tu devras le tuer deux fois !

Ce volatile cuirassé est assez facile à plumer...



Lionel, toujours aussi courageux, va voir ailleurs si on a besoin de lui. Il m'a encore laissé tout le boulot sur les bras !

notre sac : alors que Lionel, toujours prévoyant, avait fait ample provision de fiches collectors de Banzzai qu'il jetait à pleines poignées à la face des affreux, j'en était pour ma part réduit a utiliser les feuilles d'arbre que je ramassais ça et là. Outre notre armement primitif, nous pouvions écarter les tirs ennemis, Lionel en egitant le balais qu'il avait emprunté à la femme de ménage de Pressimage, moi en faisant tournoyer ma fausse queue de raton laveur à base de vrais poils de David. En outre, lorsque les choses devenaient vraiment serrées, il nous restait la possibilité d'effectuer de longues glissades qui nous eloignaient pour un temps du danger et nous rapprochaient d'autant du buffet.



Le boss final te demandera un peu d'astuce et une parfaite maîtrise des glissades.

Dracula en personne ! Attention à ses morsures.

ET EN GUISE DE DESSERT...

Tenaillés que nous etions par une faim dévorante, nous n'avons fait qu'une bouchée des six super invités dont nous avons pris soin de tirer le portrait avant de leur faire leur fête. Dans un etat proche de l'hypoglycémie, nous nous sommes precipites sur les paquets surprise que le gens de chez Natsume avait déposes tout au long du parcours et qui contenaient des bonus fort utiles. Ce n'est qu'arrivés au but ultime que nous nous rendîmes compte des longues heures de plaisir auxquelles nous venions de goûter. Un grand merci è Natsume pour cette superbe soirée en espérant que la société en organise plein d'autres très bientôt.

Hong Hai "Rocky" VUONG



POCKY & ROCKY & PADDLE





A TIR CONCENTRÉ
B COUP DE BALAI
X GLISSADE
Y TIR RAPIDE
L/R MEGA BOMBE

ARCADE/ACTION

NATSUME – 1 À 2 JOUEURS
Comme le perso du jeu : un grand coup de balai dans la console .. On s amuse surtout à deux !

GRAPHISME	91%
ANIMATION	90%
SON	88%
JOUABILITÉ	87%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 90%

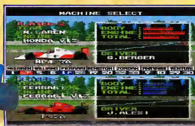


TEST

F1 POLE POSITION

"Y'a pas de secret. Si tu veux t'en sortir p'tit gars, t'as intérêt à être tout petit pour tenir dans la voiture, à avoir de gros bras pour tenir le volant, à avoir une petite tête pour le casque et surtout t'as intérêt à avoir un cœur gros comme ça !". C'est ce que me disait un vieux mécano quand j'ai voulu me lancer dans la compétition.

Maintenant je mesure 1m80, j'ai les bras aussi epais qu'une baguette pas cuite... Et en plus, il paraît que j'ai la grosse tête ! Donc pour ce qui est de conduire une vrai F1, tout faux ! Je me suis fait virer dès la fin de la première course.

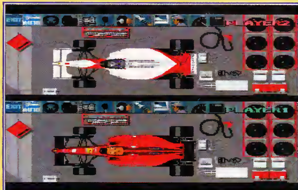


C'est ici que l'on choisit son écurie... Attention de ne pas se "planter" ! Mieux vaut miser sur une valeur sûre comme l'écurie Williams par exemple !

Heureusement il me reste assez de pep's pour tenir mon "paddle", et il me reste surtout F1 POLE POSITION pour continuer de rêver.

AUCUNE ERREUR N' EST PERMISE !

Les programmeurs ont joué la carte du réalisme et nous propose une veritable simulation de F1 qui ne laisse aucune place au hasard et aux p'tits joueurs. Même en conduisant comme un Senna ou un Prost (d'ailleur Senna est absent du soft... bizarre non !?), si vous vous plantez dans les réglages de votre bolide en prenant par exemple un train de pneus trop dur ou des rapports trop longs alors que le circuit tourne tout le temps, vous n'avez aucune chance de monter sur le podium ou de rentrer dans les points. Et ce sera bien fait !



Une phase cruciale, il s'agit des près-réglages. Vous pouvez pratiquement tout régler : dureté de la direction, choix des pneus, étagement de la boîte, vitesse auto ou non, dureté des freins, suspensions... TOUT !



Nous voici au "warm-up", prêts à partir comme des bombes et à fondre sur nos adversaires, histoire de rattraper le retard des qualifications !


Notez à gauche la présence de la carte, et vous comprendrez pourquoi j'ai quitté la route tel un mauvais ! La courbe était fatale !

UN SOFT A NE PAS PLACER ENTRE TOUTES LES MAINS !

Vous l'aurez tous compris, ce soft s'adresse aux "tatillons du paddle" et aux perfectionnistes tous azimuts que vous êtes.

Malgré des decors assez pauvres, la vision de la course est assez bien rendue avec une impression de vitesse qui irait presque jusqu'à vous décoiffer (à condition de brancher son ventilot !). Vue de derrière, la voiture a beau rester figee au milieu de l'ecran avec



Quelques secondes de perdues, pour repartir avec une voiture comme neuve... C' était le "Pit", ou plus simplement l'arrêt aux stands.



Admirez ce virage pris à la corde, juste comme il faut et jetez un œil sur l'écran du haut qui fait office de "mega" rétroviseurs...



Pendant que le joueur du bas part en sens inverse (warning !), l'autre en profite pour sortir de la piste ! Une course bien mal partie !



Regardez bien la photo, et vous verrez tomber les petites gouttes de pluie ! Attention de prendre un train de pneus adéquats !





Une trop grande vitesse en fin de ligne droite, et c'est la sortie de route inévitable ! J'ai sûrement oublié de rétrograder ou de piler sur le frein. Dommage pour ma pomme !

toujours la même perspective (bof, rebot !), le mode 7 fait le reste et s'occupe de faire défiler le circuit (plutôt bien, même très bien d'ailleurs !). Même lorsqu'on joue en solo, l'écran est "splité" en 2, comme pour l'option 2 joueurs, la partie supérieure de l'écran faisant office d'énorme rétroviseur. Il est donc impossible de jouer en "plein écran". Mais ce n'est tout de même pas trop traumatisant, car la jouabilité reste excellente (je précise, difficile au début...) et l'impression de vitesse presque grisante.



C' EST VOUS QUI VOYEZ !

Mais le "petit plus" qui m'a fait plonger à pieds joints dans ce jeu , ce sont les fabuleux arrêts au stand : à force de tourner et de tourner, votre voiture finit fatalement par s'abîmer et la conduite s'en ressent franchement (les pneus s'usent, les suspensions fatiguent et la voiture ne tient plus la route).

Heureusement vous bénéficiez d'un chouette ordinateur de bord qui vous renseigne à tous moments sur l'état général de votre bolide (cf photos). Si votre châssis ou vos freins sont HS, c'est à vous de choisir ! Soit c'est l'arrêt et quelques poignées de secondes perdues avant de repartir comme neuf, soit vous continuez au risque d'aggraver les pannes et de ne plus réussir du tout à maîtriser votre paquet de chevaux. Quel dilemme et quel délice !

Et oui, tout ne se joue pas uniquement sur votre acuité à la conduite dite sportive. Une aptitude à prendre les bonnes décisions, et surtout au bon moment est indispensable si vous caressez le rêve fou (?) mais au combien doux de terminer 1er et de sabrer le champagne en bonne compagnie !

ON S' Y CROIRAIT !

Les dépassements et les accrochages sont eux aussi très réalistes (un conseil en passant, mieux vaut attendre le freinage ou tenter l'aspiration dans les lignes droites pour doubler sans trop de risque !). Pour accentuer encore le réalisme, on voit même assez souvent crépiter sur le macadam les étincelles des voitures qui vous précédent (Wouah



comme à la télé p'tit gars !).

Par contre les musiques d'ambiance, style "musiques d'ascenseur" deviennent vite un brin saoulantes. On aurait préféré s'en passer pour se contenter du vrombissement du moteur qui lui est bien rendu !

Enfin ce n'est pas bien grave, car en fin de compte, UBI SOFT nous gratifie d'un soft plutôt "bien roulé" qui nécessitera de votre part un esprit de tacticien et des nerfs d'acier, avant de goûter à la joie des premières victoires.

Accrochez-vous, car c'est moi qui vous le dit... N'est pas pilote de F1 qui veut !

Turbo Damiano.

SIMULATION

UBI SOFT - 1 À 2 JOUEURS

Maîtrise des nerfs, talent et tactique sont les trois mamelles de la F1 ! Ubi Soft l'a bien compris. C'est superbe !

GRAPHISME	84%
ANIMATION	90%
SON	85%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 90%

450 550

3...2...1 23

Rampe de lancement

Yeux rivés sur toi

Numéro 23, Et c'est parti

Et sans fa[illegible] 23

Il a récolté Mise en orbite

Ton satellite

Satellite à [illegible] 3 points? MVP

C'est Moi Vouloir

C'est Moi Pouvoir 23 Mes Bulls

Pas le temps

de buller

Aime trop jouer

Aime trop

marquer

Qui s'aime 23

En récolte plus.

Et ajoute son 23 funk

Il tire le longué

A gauche à droite à gauche

à droite

Et toi tu tangues

(mais la balle s'est faite la malle)

(Sacré ballon qui joue à fond)

Pas de temps mort T'en veux encore?

23 épuise et 23 puise son énergie est

fantastique dunkadelic

smashathletic

22 v'là 23 Salut à toi

Numéro 23

Nouvelles Air Jordan® Air



Just do it.

Just do it.

Just do it.

TECMO SUPER NBA BASKETBALL

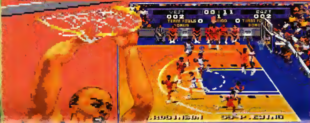
Vous trouvez décidément la vie cruelle parce qu'elle ne vous fait pas pousser assez vite. Vous voudriez déjà ressembler au géant Michael Jordan et que surtout, vos copains arrêtent une bonne fois pour toutes de vous appeler "nabot Arnold" (frère de Willy !). Pour vous, 2 choix s'imposent : méditez le précepte bien connu "parfois la vie est dure, mangeons de la soupe" et pour les plus malins d'entre vous : gagnez 2 mètres d'allonge sans traitement aux hormones en vous procurant Super NBA Basketball !



Tout à l'air parti pour un superbe panier mais la défense n'est pas là que pour faire joli ! Et après ce contre, la relance ne se fera pas attendre...



Tout à l'air parti pour un superbe panier mais la défense n'est pas là que pour faire joli ! Et après ce contre, la relance ne se fera pas attendre...



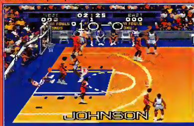
Un bon moyen pour atteindre le panier quand un défenseur en barre le passage : le "bras roulé". Une technique simple mais très efficace !

Oui c'est à vous que je m'adresse, envieux de la vie, gnomes de tous horizons ou tout simplement amateurs de basket. Car Super NBA Basketball, à mon humble avis s'impose comme le meilleur jeu de basket du moment sur la SNIN. Pour vous dire, moi qui ne suis pas habituellement feru de la grosse baballe orange qui rebondit, je me suis surpris à jouer parties sur parties, les yeux rivés sur l'écran cathodique !

Non, ce n'est pas une photo mais une des images de la présentation du jeu ! C'est beau tout simplement.

IL FAUT LEUR RENTRER DEDANS !

La stratégie est simplissime et se résume à mettre une pression de tous les instants à son adversaire en essayant de déborder sa défense par des passes rapides aux avants. [...] tranchante, le panier s'offrira à vous et à votre smash puissant. Si en plus votre action est belle, vous la verrez alors en gros plan (Woualah ! On dirait une pub Nikeeebokdidas !). Jetez un œil sur les photos et vous remarquerez qu'il est possible d'effectuer tous les coups des pros de la league : paniers à 3 points, [...] passes en aveugle...



"M'sieur l'arbitre ! Y fait rien qu'à me pousser..." Johnson est au tapis. Dans la raquette, ça nous fera 2 lancés francs... "Merci M'sieur l'arbitre !"

UNE DEFENSE AGRESSIVE !

Mais un match se gagne aussi en défense, avec des arrières costauds et agressifs. Et question agressivité, on est servi (cf photos !). Faut quand même se méfier car l'arbitre menace à chaque instant d'intervenir pour donner des

TERRAIN EN FOLIE

Ne vous inquiétez pas ! Si le terrain est si encombré de joueurs, ce n'est pas dû à de nouvelles règles en vigueur dans le championnat américain... On voulait simplement vous montrer la totalité du terrain qui en fait "scrolle" horizontalement sur trois écrans... Vous ne jouerez en fait qu'à 10 !





Une attaque bien menée et un joueur bien démarqué, c'est la clé qui ouvre la porte du panier adverse. Et tant qu'à faire, on en profite pour écraser le panier histoire de faire plaisir à son public !



Une action aussi bien menée qu'à gauche mais on change de technique pour marquer. Ça hurle dans les tribunes !



Une faute, un retour en zone ou une balle qui sort du terrain et c'est une touche. Simple mais utile pour se rapprocher de la raquette !

lancés francs à l'attaque adverse. Un petit reproche tout de même à propos de ces interventions qui sont vraiment trop nombreuses et cassent franchement le rythme des parties... heureusement ça ne suffit pas a entamer l'intérêt du soft (ouf !). La gagne en défense, c'est le contre et la récupération sous le panier C'est là que tout se joue. Un p'tit conseil en passant : placez votre joueur sous votre panier et attendez l'attaque pour sauter et récuperer la baballe au rebond. Ça paye souvent !

DES REGLES CRUELLES MAIS OFFICIELLES !

Les règles officielles de la NBA sont scrupuleusement respectées (les marchés, les retours en zone, les pains dans la tête et tout et tout...), à quelques excephons pres comme les 6 secondes dans la raquette qui passent à 24, mais ça, c'est pas plus mal, ça laisse quand même plus de temps pour s'exprimer et donner la baballe à un collègue démarqué.

Ah j'oubliais, l'ambiance sonore est elle aussi du tonnerre. Le speaker commente vos plus beaux paniers pendant que la foule en délire exulte de joie dans un concert d'applaudissements.

Pour reprendre une formule bien connue et pour conclure : Du bon, du bô, Dubonnet. . ? non, du super soft de chez Tecmo !

Magic Dada



SPORT	
TECMO – 1 à 2 JOUEUR	
Une superbe simulation un peu orientée arcade histoire de retrouver la Dream Team au complet !	
GRAPHISME	90%
ANIMATION	94%
SON	90%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	93%
INTERÊT	93%
450	550



Après une faute, le lancé franc... C'est dans tous les manuels d'arbitrage. Drexler ne va pas se gêner pour engranger 1 point de plus pour son équipe ! Saut en extension et précision sont mis à rude épreuve !



Un "dunk" de toute beauté...







Voilà un petit aperçu des différentes façon de smasher pour ceux qui arriveront à s'approcher du panier adverse assez près et surtout assez démarqués ! D'une main, à deux, comme les vrais histoire d'engranger 2 points de plus !



TEST

MORTAL KOMBAT

Etant le second meilleur jeu de combat en arcade (après Street Fighter 2 Turbo bien sûr), Mortal Kombat débarque enfin sur Super Nintendo. L'histoire est simpliste : des combattants venus du monde entier s'affrontent dans un tournoi où, les combats peuvent être mortel ! (d'où le titre Mortal Kombat, vu que ça veux dire ça...).

Voici la véritable apparence de Tsung qui se métamorphosera d'ici peu en un(e) autre guerrier(e) pour tester sa technique de combat.

Malgré que ce soient 2 jumeaux, ils n'hésiteront pas à se taper dessus comme des forcenés.

L[illegible] combattants (qui sont [illegible] secrètes [illegible]), comme dans chaque jeu de combat, possèdent leurs [illegible] et [illegible] numéreuses combinaisons [illegible] nécessitent [illegible] années [illegible] d'entraînements. Ils s'affrontent [illegible]

[illegible] vendomes, Kano est en train de [illegible] à ce pauvre Rayden.

[illegible] de grace à Sub-zero, [illegible]

[illegible] Street Fighter 2 !) [illegible] vous [illegible] spéciaux, qui [illegible]

[illegible] tous cas pour vous, les [illegible] les [illegible] SF 2 à chaque coup).

Alors, on me cherche ?

Si [illegible] Kano, Rayden, [illegible] dans un match [illegible] endurance, qui consiste à [illegible] 2 adversaires à la suite

Voici le dessin du dernier boss qu'il te faudra affronter.

dans un même combat. Puis viendra l'affrontement contre Goro, un monstre mythique réputé très puissant (et il n'usurpe en rien sa réputation !). Et pour terminer, le combat final contre Tsung, un vieux maître chinois, [illegible] Sur l'histoire, rien à dire [illegible]

pour se défendre, c'est très intéressant et ça nous change des combinaisons habituels.

Alors tout est bien ?

A signaler tout de même une ombre au tableau, malgré les bonnes idées de bases : l'ambiance sonore est du genre faible et on perd vraiment par rapport à l'arcade. De plus, le sang qui rendait l'action spectaculaire en arcade, a complètement disparu [illegible]

persos sont un peu limité par les bords de l'écran et on ne profite pas toujours plainement de l'aire de jeu...
Côté options, on fait dans le classique [illegible] est franchement sympa surtout [illegible] à deux !

Lionel & David

ARCADE/ACTION

ACCLAIM – 1 À 2 JOUEURS

Une cartouche qui fait mouche ! Ça cogne sec, mais plus soft qu'en arcade : exit les bains de sang !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	90%
SON	80%
JOUABILITÉ	83%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 90%

500 600

RAIDEN

AGE : Eternel
TAILLE : 2,13 m
POIDS : 158 kg
NE : ?
ACTIVITE : Démon du tonnerre

On ne sait rien de lui. Il a pris forme humaine pour remporter le tournoi et vaincre l'organisateur : le démon [illegible].

[illegible]

SONYA

AGE : 26 ans
TAILLE : 1,55 m
POIDS : 63 kg
NE : à Austin, Texas
ACTIVITE : Lieutenant de commando U.S.

Ses camarades de combat ont été capturés par les Dragons noirs de Kano. Son objectif : se battre pour les sauver.

Superbe jeu de jambes de la part de Sonya. De quoi envoyer en l'air n'importe qui (sans sous-entendu bien sûr !).

[illegible]

SCORPION

AGE : 32 ans
TAILLE : 1,88 m
POIDS : 95 kg
NE : ?
ACTIVITE : La vengeance

Scorpion a été assassiné par Sub-Zero. Les démons lui ont donné une chance de se venger : le vaincre dans le tournoi.

[illegible]

CAGE

AGE : 29 ans
TAILLE : 1,85 m
POIDS : 91 kg
NE : à Venice, Californie
ACTIVITE : Acteur

Une Super star des arts martiaux. Il entre uniquement dans le tournoi pour se faire de la publicité.

SUB-ZERO

AGE : 32 ans
TAILLE : 1,88 m
POIDS : 95 kg
NE : ?
ACTIVITE : Membre d'une secte de ninjas.

Son uniforme indique seulement qu'il appartient à la secte Lin Kuei, [illegible].

[illegible]

KANO

AGE : 35 ans
TAILLE : 1,82 m
POIDS : 92 kg
NE : ?
ACTIVITE : Membre du "Dragon Noir"

Un mercenaire cruel et orgueilleux, à la solde du Dragon noir. Il entre dans le tournoi pour une seule raison : tuer !

[illegible]

GORO

AGE : 2000 ans
TAILLE : 2,50 m
POIDS : 249 kg
NE : sur Kuatan, système de Shokan
ACTIVITE : Prince de Kuatan

Mi-homme, mi-dragon, Goro est l'indéboulonable champion du tournoi

LIU KANG

AGE : 24 ans
TAILLE : 1,55 m
POIDS : 84 kg
NE : à Honan en Chine
ACTIVITE : Moine Shaolin et marin

Il a quitté la fameuse organisation secrète du Lotus blanc pour représenter le temple Shaolin dans ce tournoi mortel.

[illegible]

TEST

SNIN

DRAGON BALL Z

"N[illegible]tre inégalable maître Street Fighter 2 nous a appris l'humilité et le respect. Si jamais un jour tu faillis à cette règle, plus jamais tu ne pourras prétendre appartenir à l'honorable clan "jeux de bastons" et de la contrée Khi Tapeh tu devras partir...
Souviens toi de l'ignoble traître Ultra man : par sa réalisation infâme et son originalité qui se noyait dans la bave du dragon, il fut exclu du clan ! Mais ce triste s[illegible]t ne sera pas celui de tous les guerriers du pays de la Grande Castagne !

T[illegible] [illegible] succès à l'écran [illegible] sur les consoles.

Un Système de jeu qui innove !

[illegible] ainsi que de suivre la trajectoire des boules de feu et autres projectiles dévastateurs.

Quand les combattants sont loin l'un de l'autre, [illegible] deux, chacun des personnages possédant son écran.

La maître a aussi apprécié de pouvoir retrouver tous ses combattants préférés : Sangoku, Sangohan, Vegeta, Picolo, les cyborgs... ils sont tous là. Ne le dis à personne mais le maître adore ton dessin animé !

Mais si la bave du tigre n'atteind pas le vert dragon, n'hésite pas à utiliser tes méga coups speciaux que je t'ai enseigné durant ses longues années.

Des coups qui font... mal !

Ces coups qui fendraient en deux n'importe quel membre du clan "shoot'em up" (que le dragon du mal les emporte !) les personnages ne peuvent les faire que s'ils sont loin de leurs adversaires.

-"L'écran se centre alors sur celui-ci, et l'exploit céleste se produit"- (Tié Ry, [illegible] AV JC).

Si jamais tu n'es [illegible]

Cheat Mode ! Quand les images en noir et blanc apparaissent, maintenir tous les boutons du paddle 1 appuyés et tourner le pad deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous pourrez jouer avec de nouveaux perso en mode "versus" et jouer aussi avec le même personnage !

[illegible] moment du jeu, consultez cet écran pour connaître quelques coups [illegible] de votre personnage.

[illegible] : le trait subtil de [illegible] parfois grossier, [illegible] dessin animé. [illegible] entendre, [illegible]

ne te rappelle rien, le chant des oiseaux c'est beau, tout simplement...
Et si les décors ne feraient pas tressaillir la moustache d'un membre du clan "jeu de réflexion" (que le dragon du mal les [illegible]

Alors, au final ?

[illegible]

Difficile combat dans les airs entre Vegeta Super Saiyen et Cell [illegible] première forme.

[illegible]

ARCADE

BANDAI - 1 à 2 JOUEURS
Les personnages sortent du petit écran pour plonger avec délice et brio dans les circuits de la Super Nintendo !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	88%
SON	89%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 90%

450 550

LES 13 GUERRIERS





SANGOKU

Il s'est entraîné auprès de Tortue Géniale et a participé au grand tournoi des arts martiaux. En combattant de [illegible] adversaires [illegible] devenu très fort.



SUPER GOKU

En réveillant la [illegible] Saiyajin, il est devenu le meilleur des guerriers et possède une grande notoriété. [illegible] toujours plus haut !



N°16

Robot parfait, entièrement artificiel, c'est un cyborg de type autonome qui a été construit par le docteur G[illegible] pour détruire Songoku.





VEGETA

Il est le prince de la planète Bejita. Il n'admet jamais que l'on puisse être plus fort que lui. C'est un grand guerrier au tempérament orgueilleux et belliqueux.





SUPER VEGETA

Du sang du peuple guerrier [illegible] super Saiyajin. [illegible] force prodigieuse et veut se mesurer à Sangoku.

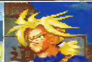




GOHAN

C'est le fils de Sangoku. Après d'impressionnants combats contre les plus puissants guerriers, il devint enfin un Super Saiyajin.





TRUNK

Fils de Vegeta, il a un sens du combat incomparable. Détestant les cyborgs, il suit un entraînement sévère et devint enfin un Super Saiyajin.

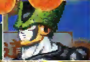




CELL

Grâce à la haute technologie, il est né composé de cellules des grands maîtres des arts martiaux. Et il va encore évoluer...





PERFECT CELL

En absorbant les N°17 et N°18, il devient Perfect Cell avec un corps parfait, et acquiert ainsi une puissance qui défie toute imagination.



Attention ! Cet "homme" est dangereux : Perfect Cell est dans le jeu comme dans le dessin animé le plus méchant du lot. Toujours prêt à tout pour vaincre, même au pire...

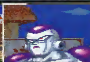




DR GERO N°20

Le docteur Gero a construit le N°19 pour que ce dernier le transforme en cyborg. Il a ainsi un cerveau humain et un corps mécanique.





FREEZER

C'est un chef qui a détruit la planète natale de Songoku. Il n'a qu'une ambition : dominer l'univers. Il prône la terreur et la destruction.





N°18

Faite à partir d'un être humain, c'est une nouvelle forme de cyborg. Elle possède une centrale énergétique inépuisable qui lui apporte une immense énergie.





PICCOLO

[illegible] avec Neil (sur Namek) [illegible] Puissant, il devint [illegible] super guerrier Nameck.



"Engagez-vous, engagez-vous vous verrez du pays" qu' ils disaient !
Si vous croyez que c'est facile de garder prisonnier Obelix pour les pauvres légionnaires que nous sommes ! Ça fait 2 jours que je suis engagé et je prends déjà baffes sur baffes. Si seulement je ne faisais pas partie des troupes d'élite de César je démissionnerais...
Idée lumineuse : me faire porter pâle pour rejoindre l'arrière garde... Mais ce serait pour tomber sur un Asterix déchaîné, sûrement sur nos traces ! Reste plus que la désertion..."

Pendant ce temps au village !

Abraracourcix, notre bon vieux chef de village est bien embêté ! Semblerait qu'Obelix ait disparu, kidnappé par les mechantes troupes romaines. Voilà l'occasion d'une nouvelle odyssée pour le plus teigneux de vos ancêtres, moi, Asterix !

- NDR : Sachant que dans les veines d'Obelix coule normalement la potion magique du druide Panoramix, le postulat de départ de cette aventure inedite, a savoir le kidnapping du plus costaud de nos Gaulois, semble assez faiblard ! Mais est-ce que je vous demande moi "le pourquoi du comment" de l'enlèvement de votre "n-ième" princesse ? De plus si ça se trouve Obelix l'a fait exprès, juste histoire d'aller filer des baffes aux romains de l'intérieur... et ça ne m'étonnerait pas !
En plus pour une fois qu'un scénario 100 % Franchouillard nous propose d'incarner la légendaire résistance Gauloise, tout en restant fidèle à l'univers d'Uderzo, on va pas s'en priver ! Alors arrêtons là les questions métaphysiques



Et oui, vous ne rêver pas... Asterix vole et même plutôt bien comme vous pouvez le voir. Dans certains actes, il n'y a pas d'autres solutions pour s'en sortir !

Nous voila sur le territoire de Cléopatre en plaine Égypte, dans une profonde pyramide et, pour ne rien arranger sur un charriot en furie !





La distribution de baffes continue dans la joie et la bonne humeur, avec cette fois-ci, les éternels et ineffables pirates... Ayez un pensée émue pour le troisième âge !



Astérix arrive à la fin de sa mission. Il est à Rome, citée de l'empereur César. Reste pour à trouver le cachot où est détenu son



Après l' Égypte, la nouvelle destination d' Asterix c'est la Grèce très antique. Le chemin le plus rapide passe par la mer, d'îles en îles !



Malgré son apparente facilité, ce tableau cache en réalité bon nombre de pièges bien costauds... En plus, il est en scrolling forcé pour tout arranger !



Astérix est un gentil garçon, à condition qu'on ne l'énerve pas... Vous voyez le résultat quand il rencontre un légionnaire vindicatif, benêt et surtout inconscient ! PAF ! BING ! PIF ! POUF ! SPLACH ! AVE ! et SPING !

inutiles et empoignons le "paddle" pour donner un coup de main à Asterix ! -

Les baffes pleuvent à gogo !

Et c'est parti pour une longue poursuite (sans mots de passe histoire de compliquer un peu la tache du petit moustachu de nos ancêtres !) de 5 stages, soit 29 "acts" à travers toute la Gaule et ses environs à la recherche de mon gros copain ("Qui a dit qu'il était gros ?").


Nous voici au début du jeu... tout ça pour vous montrer le chaudron magique qui vous donnera une force très magique et très surhumaine !

Le périple ne fait que commencer !

Ça commence par un bref passage au milieu des dolmens, en Bretagne avec distribution gratuite de "pains dans la tête" à tous ces benêts de romains qui osent encore se dresser devant moi ! Le 2ième stage me mènera en "Helvetie" chez nos amis les p'tits Suisses (wouarf !) avec a la clef, et pour changer, une distribution ininterrompue de patates sur tout ce qui bouge. Ce n'est que plus tard que les paysages changeront véritablement : traversée de la méditerranée pour se rendre en Egypte en faisant un passage (remarqué !) sur le bateau des pirates avant de pénetrer au plus profond des pyramides. La suite : mont Olympe en Grece. Ne viendra que bien plus tard Rome, avec ses montagnes russes et ses sombres cachots où est détenu mon pote Obelix...

- NDR : pour corser l'affaire quelques uns des "acts" sont en scrolling force, ce qui rend cette aventure décidément variée et bien ardue ! L'ambiance sonore, original et sympathique au prime abord, pêche ensuite malheureusement un peu en raison de sa monotonie. La jouabilite quant à elle est si agréable qu'il devient vite facile de faire courir, sauter, nager et même voler Asterix d'un bout à l'autre de l'écran...


On trouve parfois des os sur le sol. Si vous les ramassez, cela fait apparaître Idefix, le petit chien d'Obeliz, qui en profite pour se ruer sur le premier légionnaire venu !

Sans être le jeu de l'année, c'est un véritable plaisir que d'allumer sa SNIN pour jouer à ASTERIX, à condition d'être du bon coté... celui des donneurs de baffes ! -

Damianix.




Si vous trouvez sur votre chemin la lyre d'assuranstourix, ne la ratez surtout pas car, lorsque vous l'attrapez, instantanément il apparaît et fige vos adversaires ! ...





ARCADE/ACTION	
ACCOLADE - 1 JOUEUR	
Un jeu facile (quoi que !) avec une animation superbe et surtout un personnage attachant et drôle !	
GRAPHISME	99%
ANIMATION	90%
SON	85%
JOUABILITE	93%
DURÉE DE VIE	87%
INTERET	86%
350	450

CYBERNATOR

Gundam, si vous connaissez, vous êtes très forts... Normal c'est un dessin animé qui n'est jamais sorti en France. Et si je vous en parle, c'est que Cybernator est un jeu d'action de Konami qui s'en inspire ! Comment je sais ça ? Ben on est pas journaliste, oui ou non ! Enfin bon, ça débarque enfin sur Super Nintendo et ça va faire beaucoup parler de lui... A coup sûr !

L'histoire est simple : vous faites partie de l'équipage qui a été désigné pour éliminer [illegible] Votre rôle est plus précisément d'aller combattre l'ennemi [illegible] robot dernier cri, et de réaliser les missions périlleuses. Courage, et [illegible] !

Vous combattez d'autres robots, esquivez les tirs ennemis, shootez l'adversaire avec vos armes [illegible] Toutes [illegible] que vous [illegible] mesurez à lui sera très périlleux.

Si votre vaisseau doit vous [illegible] certaines informations, il vous les communique en faisant apparaître un petit message au bas de l'écran, et en même temps vous pourrez voir la tête de celui ou celle qui vous parle.

Le scénario est fantastique, mais la réalisation n'a rien à lui enlever : graphismes fabuleux, effets [illegible]

Cette jolie demoiselle est votre fiancée et la personne chargée de vous communiquer les informations dont vous avez besoin depuis le vaisseau mère.



[illegible]



[illegible]

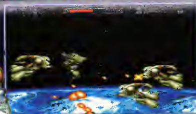


Voici une grosse fusée bien protégée mais qui va bientôt redescendre sur Terre, vu votre puissance de feu.

BOSS 5

BOSS 4

[illegible] est pas [illegible] !



[illegible] pour, plus tard, les prendre par [illegible] carcasse...



BOSS 6

Il faut impérativement détruire tout ce qui se présente à vous pour réussir la mission... Sinon, tout sera à refaire.

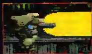
[illegible] un chemin. Les [illegible] sont toutes très différentes [illegible] et les missions s'enchaînent les unes après les autres car le scénario [illegible] ce jeu est [illegible]. Heureusement, elles vous sont très [illegible] juste avant de les commencer, et l'objectif principal vous est toujours précisé : soit il faut détruire des machines de guerre, soit empêcher un [illegible] de s'écraser sur la terre, pénétrer dans les bases ennemies, etc... Souvent vous serez amené à [illegible] un même homme, en fait le chef des [illegible], et vous

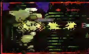


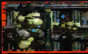
Attention : des [illegible] ennemis arrivent en traître, et sont capables de vous pomper [illegible] d'énergie. Reçu ? Repos...



LES ARMES FATALES !


Un laser qui transperce tout !


Des missiles longue portée...


Un coup de poing percutant.


[illegible] très efficace.



LES BOSS

THE BIG BOSS

Pour un big boss, c'est un big boss. Conseil : il faut le détruire petit à petit en commençant par le bas !



[illegible] spectacle en tous genres, musiques superbes, et de plus, l'action est toujours présente, et combattre à bord de votre [illegible] est une sensation unique. [illegible] fois vous verrez les petits bonhommes s'enfuyants : ce sont en fait les pilotes des vaisseaux adverses que vous avez détruits, et ceux-ci apportent encore plus de profondeur au jeu.
Il faut dire aussi que la jouabilité est excellente : tous les boutons de votre [illegible] sont utilisés et rapides à prendre en main [illegible]. Si l'on fait pause, on peut aussi obtenir une petite map qui situe votre position et vous montre l'endroit à atteindre. Avec des options très complètes, le tout est excellent et le jeu est génial.
Que voulez-vous que je vous dise de plus !

David Tal[illegible]









EN VRAC !!!

[illegible] impressionants, qui ont chacun une [illegible] propre, des points forts et des faiblesses, mais que vous éliminerez au fur et à mesure.

ROBOT MULTI-FONCTIONS



- **Y** : TIR
- **B** : SAUTER
- **A** : "BOOST"
- **R** : BOUCLIER
- **START** : AFFICHAGE DE LA "MAP"
- **L** : MAINTIENT DU TIR DANS LA DIRECTION VOULUE



ARCADE/ACTION	
KONAMI – 1 JOUEUR	
Un must du genre ! C'est beau, très beau même ! Il y a de l'action (et de la bonne) à tous les niveaux. On aime quoi !	
GRAPHISME	91%
ANIMATION	90%
SON	92%
JOUABILITÉ	94%
DURÉE DE VIE	87%
INTÉRÊT	93%



KIRBY'S ADVENTURE

Si je vous dis qu'à des années lumière de la Terre, sur une toute petite étoile, se trouve le Pays des Songes, et qu'un jour les rêveurs se réveillèrent sans avoir rêvé (horreur, enfer et damnation !) et que, irrités, ils s'exclamèrent "il a dû arriver quelque chose à la fontaine des rêves", et qu'en plus ils découvrirent que l'ignoble Dadidou était le responsable, et que de ce pas Kirby le plus courageux d'entre eux décida de retrouver les sept morceaux du sceptre étoilé... Est-ce que vous me croyez ?

BONUS DE RÊVE





1 : Ceci est une étoile de Warp Zone. 2 : tu attraperas ce truc en battant les boss. 3 : cette bouteille te donne deux unités d'energie. 4 : ce bonus parle de lui même. 5 : Le "M" te redonne toute ton énergie. 6 : ce hochet te rend immortel pendant un court moment.

Ben vous avez intérêt, et pas le choix ! Kirby est une petite boule rose qui à l'étrange capacité de pouvoir aspirer tous ses ennemis afin de les recracher ou encore pour leur voler leurs pouvoirs. Chacun de ces sept niveaux à traverser est en fait une énorme map comportant plusieurs portes différentes. Les portes numérotees sont des niveaux à scrolling tantôt horizontal, tantôt vertical, tantôt les deux, dans lesquels Kirby devra se frayer un chemin tout en avalant ses ennemis et en découvrant quelques passages secrets (ceux-ci pouvant agrandir la map principale !). Croyez-moi quand je vous dis qu'il y a aussi des portes comportant des bonus stages assez marrants comme un duel au soleil complètement délirant ! D'autres comportent des pouvoirs

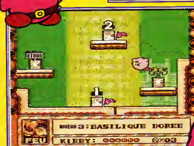




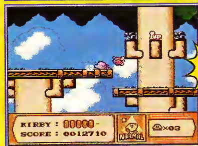
Le voici, c'est bien lui, c'est le dernier boss du jeu, celui dont dépend la libération du pays des rêves.



Voici l'un des trois bonus stage, digne de "le bon, la brute et le truand". Une sorte de duel où il faut être très rapide.

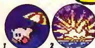


Voici un morceau de la map du niveau 3. Les portes chiffrées amènent à des niveaux. La porte à droite vous amène dans une arène.

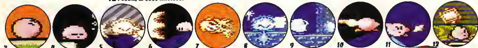


Kirby se prend vraiment pour Strider ! Il execute sous nos yeux une superbe glissade afin de s'approcher plus rapidement du 1up.

KIRBY AU(X) POUVOIR(S) !



1 : PETIT PARAPLUIE POUR DESCENTE FACILE ET POUR DU FRAPPAGE. 2 : JOLIES ÉPINES DORSALES POUR PIQUAGE DES FESSES DES ENNEMIS. 3 : KIRBY LA SUPER BOUBOULE. 4 : FAIT DODO MON COCO, ÇA SERT À RIEN MAIS C'EST BEAU. 5 : ENERVATION POUR FLAMBEE FULGURANTE GARANTIE. 6 : DECOUPAGE AVEC UNE ÉPEE LASEROÏDE, TEL UN STRIDER. 7 : TRANSFORMATION EN BOULE DE FEU POUR FONCER SANS RISQUE. 8 : GLAÇAGE ASSURÉ POUR ATTEINDRE L'AMBIANCE FACILEMENT. 9 : CONGELAGE DES ENNEMIS TROP CHAUDS. 10 : PIOOUU, LE LASER ! 11 : OHHHH, UN AUTRE LASER ! 12 : BOUM, LE GROS MARTEAU.



LES "BOSS" DE KIRBY

BOSS 1 : Un gros arbre que l'on a déjà vu sur game boy mais qui est toujours aussi méchant.

BOSS 8 : Petit shoot'em up pour se battre contre lui.



BOSS 3 : Confrontation contre le Soleil et la Lune, original non ?



BOSS 4 : Ce gros nuage me rappelle un boss de ghouls'n ghosts

BOSS 2 : Un petit gars avec ses patins à roulette et sa casquette







BOSS 6 : Ce petit nain t'attaquera avec son épée



BOSS 5 : Ce shbloutz te fraiera un chemin dans des cavernes.

BOSS 7 : on croit qu'il est méchant, mais en fait il est gentil, simple non ?

directement aspirables par Kirby ou encore des Warp Zone permettant de retourner aux niveaux déjà visités. Il faut me croire quand je vous dis qu'une fois toutes les portes numerotées reussies, la porte du boss apparait pour laisser Kirby y pénétrer. Ces boss sont pour le moins assez marrants comme par exemple un gars sur patin à roulette qui dessine des ennemis, le soleil et la lune un arbre géant ..

Les divers niveaux en sont longs et comportent de nombreux pièges Kirby d'ailleurs pourra espirer de l'air afin de voler dans les airs (croyez vous qu'il ne manque pas d'air ?), mais meme s il peut passer les trous facilement, il devra tout de même faire attention aux murs hersés de pointes Sachez enfin que la réalisation du jeu Nes est un exemple de perfection. Les graphismes possedent des couleurs vives et bien choisies et la possibilité de changer de pouvoir a tout moment rajoute un plus indeniable.



Prouesse technique : ici la tour tourne d'une superbe façon comme dans Nébulus ou Super Ghouls'n Ghosts.

KIRBY : 0000--
SCORE : 0015410
NORMAL
×03
LASER
FEU

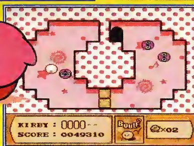
Côte son, HAL ne nous deçoit pas avec des airs super sympa que Hong fredonne toute la journée.

En plus, le jeu est entierement traduit en français : du bon boulot !

Et, attention la cerise sur le gateau, des sauvegardes automatiques et ce, pour trois joueurs differents !

Alors vous le croyez maitenant que ce jeu est une delicieuse merveille ?

Lionel ??



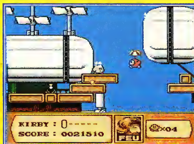
Jeu ! Dans ce beau décor essayez de retrouver Kirby. Pas facile quand il s'est transformé en boule.

N'hésitez pas à faire un tour dans les musées pour trouver une nouvelle transformation.





Kirby se ballade dans une grotte. Si jamais il avale le gars en bas il sera armé d'une épée à en faire palir Luke Skywalker.



Dans le niveau des dirigeables, Kirby y devra faire attention aux chutes qui pourraient se révéler mortelle.

ARCADE/ACTION

NINTENDO - 1 JOUEUR

Personnage original, systeme de pouvoirs original, graphismes originaux ; que de l original et que du tout bon !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	90%
SON	87%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	92%

INTERÊT 93%



● **AXELAY** *Super Nintendo*
Pour obtenir des vies infinies, faire la pause pendant le jeu, enlever la pause puis la remettre. Faire select, haut, bas, gauche, droite, Y, B, A, X puis enlever la pause. Si le cheat a fonctionné, vous devriez voir "mutek" s'inscrire à la place du tableau des vies restantes.

● **PILOTWINGS** *Super Nintendo*
Passwords pour accéder aux premiers niveaux :
niveau 2 - 985206 niveau 3 - 394391
niveau 4 - 520771 hélicoptère 1 - 108048
niveau 6 - 400718 niveau 7 - 773224 niveau 8 - 165411 niveau 9 - 760357
hélicoptère 2 - 882943

● **MAGIC SWORD** *Super Nintendo*
Aller dans les options sur exit. Avec la deuxième manette faire L+Start, en même temps sur la 1ere faire Start.

● **FINAL FIGHT** *Super Nintendo*
L+Start à la page d'intro=tableau d'options.

● **SUPER OFF ROAD** *Super Nintendo*
Continues infinis : sélectionner le mode deux joueurs. Si vous jouez tout seul, laissez le deuxième véhicule à l'abandon et vous terminerez toujours au moins troisième.

● **ANOTHER WORLD** *Super Nintendo*
tous les codes : cild, xddj, klfb, bflx, tfbb, txhf, ckjl, lfck

● **U.N. SQUADRON** *Super Nintendo*
Pour battre le boss final, envoyer directement des bombes au napalm sur le cœur du vaisseau.

● **SUPER STAR WARS** *Super Nintendo*
Au début du jeu, appuyer simultanément sur Y, B, X, A et start. On arrive à un sound test. Retourner au jeu et répéter deux fois la manipulation. Un texte vous indiquera les différentes manipulations que vous pourrez alors effectuer (pour mémoire : X, B, B, A, Y pour obtenir 5 continues, Y, Y, X, X, A, B, X, A pour obtenir l'épée laser. Eteindre la console et effectuer ces codes. S'ils ont fonctionnés, on entend alors un cri de java

● **SUPER OFF ROAD** *Super Nintendo*
Pour sélectionner le level : Au niveau de la page titre, en maintenant le bouton R appuyé, faire neuf fois haut. Vous entendrez un bip. Commencer à jouer puis faire pause. Maintenir R et A ensemble et appuyer sur select. Utiliser haut et bas pour choisir le niveau

● **TOP GEAR** *Super Nintendo*
tous les codes en mode Championship : educated, oil cloth, wreckage, caracole, epyllion, glucagon, keelson.

● **BATTLE CLASH** *Super Nintendo*
Page d'intro : L+select=jeu plus dur.

● **BATMAN 2** *Nintendo*
tous les codes : mdrr, nmll, nwkl, lgzq, gptw, gnyf, khcn, qgvn, wbzt, ffhg, ckqg, gpzt

● **ADVENTURE OF LOLO 2** *Nintendo*
nouveaux levels : entrer un de ces mots de passe : PROA, PRQB, PROC, PROD

● **BATTLETOADS** *Nintendo*
Vies Sup : à la page titre, bas puis A, B, start. Vouls entendrez une explosion et vous aurez six cœurs au lieu de trois. Vous pouvez aussi faire ceci en mode continue.
Pour chevaucher le dragon vers la fin du premier niveau, tapez le maréchal ferrant qui vous donnera une épée. Utilisez l'épée pour tuer le dragon. Se mettre dessus et appuyer sur A. Pour le contrôler : B pour cracher du feu, A de manière répétitive pour voler.

● **BATMAN** *Nintendo*
Pour vaincre le premier boss (Killer Moth), se mettre à gauche de l'écran sans bouger. Rester entre les deux éclairs et lui envoyer les batarangs dans les gencives quand il fonce sur vous.
Pour vaincre le deuxième boss (Axis), dans un premier temps, esquiver les tirs et détruire le premier générateur à coups de fusil harpon. Puis, aller en haut à droite près du champ de force et tirer sur le générateur bleu. Le dernier générateur de droite se détruit à mains nues.

● **CASTLEVANIA** *Nintendo*
Après avoir vaincu Dracula (lorsqu'apparaît le monstre blanc), saisir la bombe à gauche de l'écran et l'utiliser en même temps que le fouet contre le monstre. En ce qui concerne la mort, il faut posséder les doubles ou les triples boomerangs.

● **BART SIMPSONS US SPACE MUTANT** *Nintendo*
Petite salle secrète : dans le troisième niveau, il faut se laisser tomber dans la bouche de la tête de Krusty (le clown), et sauter une fois sur place. On arrive alors directement dans une salle remplie de pièces. Attention toutefois en ressortant car il y a une plateforme qui s'écroulera.

● **KUNG FU** *Nintendo*
Si vous tuez tous vos ennemis jusqu'au douzième. Celui là, il faut l'éliminer avec un coup de pied en extension : 5000 points de bonus. Si le douzième apporte de la mort est un lanceur de couteau ou un Tom-Tom, passer votre chemin.

● **BUBBLE BOBBLE** *Nintendo*
Pour voir la vraie fin dans ce jeu, dans la 99ième chambre, rapidement prendre la boule de crystal. Se laisser tomber du milieu du haut de l'écran et tuer le garde puis aller rapidement à la porte qui vous mènera au niveau A-D (en fait, le niveau 100). Dans ce dernier niveau, prendre la "Drug of Thunder Jor" en haut. En tirant dans les murs, les bulles se transformeront en éclairs, seuls capables d'enlever de toucher Grommit.

● **SUPER MARIO 3** *Nintendo*
Dans la mini forteresse du premier niveau, arrangez-vous pour être en Mario raton laveur et envolez-vous au dessus de l'écran, juste avant la première porte et vers la droite. Quand vous ne pourrez plus avancer, appuyez sur haut, vous arriverez alors dans une salle où vous trouverez une flûte.

● **ALPHA MISSION** *Nintendo*
Dans les endroits où il y a beaucoup de Yakutos 651, il faut se servir de la barre de feu ou du champ de force. Pour tuer Hekatonan, il suffit de lui mettre la barre de feu sur l'œil et de suivre ses mouvements pour éviter ses projectiles qui seront arrêtés par la barre de feu.

● **CRACK OUT** *Nintendo*
niveau 4-10 : NDBCZ2 CW5103
niveau 4-11 : NDBCZ3.DWK503

● **DUCK TALES** *Nintendo*
Vies infinies : allez dans les mines africaines et vous serez instantanément transporté en Transylvanie. Trouvez deux vies sup. Revenez au miroir près du début du niveau, sautez par dessus le coffre pour ne pas prendre la clef puis revenez aux mines africaines pour recommencer.
Stage Bonus : acceptez un voyage retour à Duckberg quand le cinquième chiffre en partant de la droite de votre score est 7 (ex: 75000).

● **IKARI WARRIORS** *Nintendo*
Continues : appuyez sur A, B, B, A avant l'affichage du Game Over.

● **THE LAST NINJA** *Nintendo*
Invincibilité : allez à l'écran des password et utilisez tous le H sauf le quatrième qui devrait être le chiffre 0.

● **MARBLE MADNESS** *Nintendo*
Pour avoir plus de temps, sélectionnez le jeu à deux joueurs quand vous jouez tout seul et finissez le premier niveau. On vous donnera plus de temps pour le prochain niveau.

● **MISSION IMPOSSIBLE** *Nintendo*
level 2 : HMPR level 3 : KMVW level 4 : XDGJ
level 5 : TVJL level 6 : QBYZ

● **THE PUNISHER** *Nintendo*
25 bazzokas : au niveau du wanted, tout en maintenant les boutons A et B, faire A, B, B, haut, heut, gauche, bas, A et A sur la deuxième manette. Un beep confirmera le succès de la manip.

● **KIRBY** *Game Boy*
page de présentation : faire haut+A+Select=jeu plus dur ou Bas+B+Select=tableau d'options

● **CASTLEVANIA 2** *Game Boy*
tous les codes : G=bougie, C=coeur, B=boule, R=rien.
GCCB, CCCR, CCBR, CBGR, CGBB, BCGC
CCCC=sound test.

● **THE AMAZING SPIDERMAN** *Game Boy*
Pour passer brillament le cinquième niveau (celui où il faut escalader des murs) appuyer continuellement sur A pour sauter puis haut pour s'accrocher au mur puis de nouveau A et ainsi de suite. De cette manière, vous pourrez grimper au mur tout en évitant vos ennemis.

● **CASTLEVANIA 2** *Game Boy*
Vies Sup : entrer en mots de passe, deux bougies et deux cœurs et vous obtiendrez neuf vies sup.
mots de passe :
palais de cristal : rien, bougie, cœurs, cœurs
Rock Castle : bougie, cœur, cœur, boule de crystal
Plant Castle : bougie, cœur, boule de crystal, boulde de crystal
Cloud Castle : cœur, cœur, boule de crystal, rien
Final Showdown : boule de crystal, cœur, bougie, cœur.

● **GARGOYLE'S QUEST** *Game Boy*
mot de passe pour la dernière zone : KKKK KKKK

● **GOLF** *Game Boy*
Si vous jouez un mauvais coup, appuyer sur A,B, select et start avant que la balle ne s'immobilise. Cette manip va arrêter le jeu mais grâce à la pile interne, vous recommencerez juste avant votre dernier coup.

● **KIRBY'S DREAMLAND** *Game Boy*
Energie supplémentaire : sur la page titre, appuyer sur bas, select et B en même temps.
Changement de difficulté : toujours sur la page titre, pour jouer en difficulté plus élevée, appuyer sur up, select et A en même temps.

● **NEMESIS** *Game Boy*
Plus de vitesse et un bouclier : faire la pause pendant le jeu et appuyer sur cinq fois sur B et cinq fois sur A. Enlever la pause.
Pour obtenir toutes les armes, faire pause pendant le jeu et appuyer sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, start

● **PARODIUS** *Game Boy*
Faire pause pendant le jeu et appuyer sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A et vous obtiendrez toute une série de nouvelles armes.
Lorsque vous naviguez dans l'espace, faites la pause, puis haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A pour obtenir tous les "power-ups".

● **PRINCE OF PERSIA** *Game Boy*
Pour atteindre le 13ième et dernier niveau : 77027514

● **PIPE DREAM** *Game Boy*
niveau 2 : HAHA niveau 3 : GRIN
niveau 4 : GRIN niveau 5 : SEED
niveau 6 . GRDW niveau 7 : TALL
niveau 8 : YALI

● **SNOW BROS JR** *Game Boy*
A la page titre, appuyer simultanément sur haut, select et B puis appuyer sur start et haut et bas pour sélectionner le niveau de départ.

● **SALOMON'S KEY** *Game Boy*
Mots de passe :
1-5 : RQJSJJJJ
1-10 . RYSY?JJ?
2-5 : JZ4JSJJJ
2-10 . 6ZYSYJJ?

3-10 : XZZ7SY88
4-10 : K3ZZY5Y8

- **TEENAGE MUTANT HERO TORTLES** *Game Boy*
Plein d'energie : pause pendant le jeu et haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et Start. Ce code ne marche qu'une fois par partie.

- **TENNIS** *Game Boy*
Lors du service, lancer la balle en l'air et manquer le service. Passer en dessous pour que la balle passe a travers votre tête : point gagne !

- **TRACK MEET** *Game Boy*
Mots de passe :
S. Pastrami : BHCBTWVB
K. Ninja : GXMBGWNC
B. Cheetin : TBRBNNQM
Jack Stro-9p : HHTBSRLR.

- **BUBBLE BOBBLE** *Game Boy*
niveau 1 : VLL1
niveau 2 : KLL1
niveau 5 : WLL1
niveau 7 : JLL1
niveau 9 : XLL1
niveau11 : HLL1
niveau 13 : ZLL1
niveau 15 : GLL1
niveau 17 : 1LB1
niveau 19 : FLB1
niveau 21 : 3LB1
niveau 23 : DLB1
niveau 25 : 4LL1
niveau 27 : CLB1
niveau 29 : 5LB1

- **BATMAN** *Game Boy*
Pour battre Jack : se baisser et tirer des qu'il s'approche. Sauter de l'autre côté de l'écran et tirer pour le faire tomber dans l'acide.
Pour exterminer le premier boss des airs : le canarder jusqu'a ce qu'il s'avise de venir s'expliquer avec vous. A ce moment, passer de l'autre côté et recommencer (a faire quatre fois).
Pour pulvériser le deuxième boss des airs : éviter et tirer !
Pour atomiser le troisième bbss des airs : il faut éviter les tirs alignes et, des que les carres des quatre coins sont en place, il suffit de se mettre a un cinq millimetres de sa visière et de tirer
Pour liquider le jocker : tirer deux fois, eviter et tirer (a faire trois fois).

- **SUPER MARIO LAND 2** *Game Boy*
En entrant les codes suivants à la page titre, vous prendrez le contrôle de Mario dans les démos :
Gate Zone : select tout en faisant haut
Space Zone : maintenir haut et select tout en appuyant sur select
Macro Zone : haut, a et b tout en appuyant sur select
Turtle Zone : haut et b tout en appuyant sur select

BOY TEST

MYSTIC QUEST

Nostalgie quand tu nous tiens ! Ahh les vieux souvenirs... Mystic Quest sorti il y'a près de 3 ans au Japon sous le nom de Final Fantasy Adventure... Aaahhh la saga des Final Fantasy, quelles aventures formidables... Et pour notre plus grand plaisir, Nintendo qui traduit entièrement le jeu en français, (des fois un peu approximativement...) Mais quel charme !

A[illegible] quel bonheur de replonger dans ces belles histoires ! [illegible] l'entrée d'un nom [illegible] lettres maximum. C'est [illegible] que mon pseudo dans les jeux d'aventure est toujours "Li[illegible]" depuis la première fois que j'ai touché à FF. Il faut ensuite rentrer le nom d'une [illegible] [illegible] ultérieure [illegible] l'aventure. Je commence en tant qu'esclave [illegible] [illegible] [illegible] un [illegible] monstre. Soudain, [illegible] attention, je [illegible] et son bras droit Julius en train de discuter de l'arbre de Mana, source d'énergie. Comme c'est pas bien d'écouter au porte le [illegible] et me [illegible] dans un [illegible]. C'est là que l'aventure commence réellement !

Passage obligé du jeu, les divers villages dans lesquels on peut se régénérer et acheter des [illegible].

C'est comment ?

Le jeu est vu de haut du début jusqu'à la fin. Je dirige mon "perso" qui peut frapper avec son épée ou tout autre arme que j'aurai trouvée ou achetée, car je gagne du [illegible] en tuant mes ennemis. Par la même occasion, j'augmente mon niveau [illegible], je deviens plus [illegible] dans le domaine que je choisis : force, volonté, résistance... sagesse. Je dois explorer les donjons et châteaux ainsi que des endroits que je découvrirai en [illegible] des informations à la faune [illegible] et non hostile (enfin, pas toujours...). Parmi les endroits [illegible] il y aura aussi les villages ainsi que des cavernes recelant de nombreux secrets. Un tuyau : n'hésitez pas à utiliser des sorts (apprendris en cours de jeu) contre les boss. Mystic Quest est une merveille du genre rôle/arcade. Sans pour autant égaler un Zelda (bientôt sur GB !) cette cartouche possède [illegible] durée de vie exceptionnelle ! A posséder !

Lionel Lion Vilner

OBJET
MAGIE
EQUIP
AIDE
BON
VIE
FAUCIL.
EV 212 EM 7 G15850

En appuyant sur start, vous accédez à ce menu qui vous indiquera ce que vous avez en main ainsi que votre état.

EV 19 EM 6 G 50

Le jeu débute par un combat contre un monstre (pas dur) puis enchaine sur la terrible histoire qui plane sur la tête du héros.

FILLE: HASIM EST GRAVEMENT BLESSE.

EV 13 EM 6 G 61

Première rencontre avec la fameuse fille. Son ami va mourir mais vous aurez le temps de le venger sauvagement !

HP 32 MP 33 G39885

Rude combat dans le dernier chateau. Le héros lui s'apprête à larguer une boule de feu, l'une des nombreuses magies qu'il possède.

EV 10 EM 6 G 51

La majorité du jeu se déroulera en extérieur. Bien sur des ennemis ont été placé de ci de là histoire de se faire un peu de fric et d'expérience.

GAME BOY
MYSTIC QUEST
INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

RÔLE/AVENTURE	
SQUARE SOFT - 1 JOUEUR	
La base même de ce genre de jeu enfin sur votre Game boy et en français ! Tout simplement fantastique !	
GRAPHISME	87%
ANIMATION	83%
SON	92%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	95%
INTERÊT	92%
200	300

BOY TEST

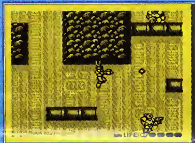
BIONIC COMMANDO

Capcom par ci, Capcom par là, on en voit partout ces temps ci ! Mais pour l'instant on est sur la Game Boy et c'est de Bionic Commando qu'on cause. Bionic ? Parce que le gars, le héros, y peut allonger son bras et s'accrocher partout partout et même jouer à Tarzan. Commando ? Ben oui, on l'a pas envoyé ici pour cueillir des paquerettes. Les copains à délivrer et les ennemis à buter, va bien falloir que quelqu'un s'en occupe !



On n'hésite pas à contacter ses petits camarades afin d'avoir des renseignements utiles.

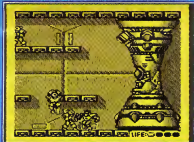
Bon on commence, premier niveau, ça castagne à fond, mais c'est tout à fait normal vu que c'est le but du jeu. On tire sur les ennemis (nombreux et tous aussi méchants les uns que les autres) et hop on récupere une petite pastille, et au bout d'un certain nombre de pastilles (pour ceux qui comprennent rien : quand vous en avez mis assez de côte !) pof, de l'énergie en plus, et ça, ça fait du bien ! Alors après, hop, le boss, une sorte de gros pylone avec un shmourtz (définition du Schmourtz : voir les photos !) au milieu, hop le boss il est mort : password ! Après, c'est cool, on choisi son niveau, et on a intérêt a bien choisir car un objet qu'on chope dans un niveau, ben il peut servir dans l'autre : baleze non ?



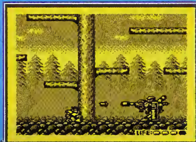
Dangereuse approche ! Wongz est accroché sur le mur alors que le rédac'chef le cherche partout.

Et en plus on rigole !

Il faut dire qu'on se marre bien dans le jeu, la maniabilite a été étudiée de telle façon que c'est super marrant de manier le petit bonhomme qui bouge sur l'écran. Hop on balance le grappin en diagonale. Floush ! On se trimbale comme Tarzan (dans des décors plus métaliques quand même !) pour atteindre la plateforme suivante où on shbloutch les ennemis, on chope les bonus, on rentre dans des portes pour "communicationner" avec ses potes... youpi, on s'amuse, c'est jour de fête !



Ce gros pilier qui ressemble à un poivrier est en fait un boss que vous rencontrerez souvent dans le jeu.



Malgré leur armement du tonnerre, les ennemis sont franchement idiots. Ce gros trucs n'est pas bien dur à avoir.

Et puis c'est beau !

Et en plus les graphismes, bien qu'ils soient en noir et blanc (normal pour la GB), et ben y sont super biens, tres beaux et pleins de couleurs pas colores (normal, c'est la GB, je répete !) tres bien !
Et pis l'animation, y a rien a dire...
Mais ch'uis obligé ! Donc c'est du Capcom, c'est du tout bon !
Et alors, histoire de dire qu'il est très bien le jeu, et ben les musiques, ah là là les musiques, ah qu'elle sont vraiment bonnes qu'elles mettent super dans l'ambiance super bien genial !
Voila que ce qui devait être dit à éte dit, et bien dit ! Que Bionic Comando c'est du jeu en béton armé ! Que c'est tres bien, que j'aime bien, super !

Super Lionel génial dément, hop, shmourtz.



ARCADE/ACTION

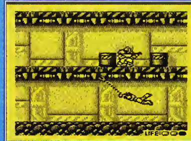
CAPCOM – 1 JOUEUR

Les parties strategie et recherche augmentent la note de ce très bon jeu d'arcade de chez Capcom !

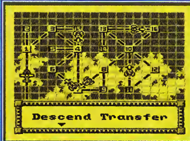
GRAPHISME	91%
ANIMATION	90%
SON	90%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	92%

INTERÊT 91%





Un mouvement très fun à faire pendant le jeu est de se balancer de droite gauche avec son joli grappin mécanique.



Sur cette carte, vous devrez vous déplacer et choisir le meilleur chemin pour trouver les objets indispensables à votre mission.

LES P.A.

OPTION 1 : Economique, mais lent !

BANZZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante
P A BANZZAI, 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Ecrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA".0 Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci- dessus.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
N° de téléphone : ....

Je posséde une
❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy
❑ AUTRE...............

Département : |_|_| ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_

BANZZAI

Vds Master System man 1 jx dans la console Alex Kidd 900 F Tél 22-23-55-47

Vds jx. S Nin Street Fighter II et Zelda III 350 F et 300 F Ech contre Batman II et Tiny Toon Tél. après 25 Aout Tel 78-57-07-59

Vds Urgent pour Game Boy RType. Prix 110 F Demander Laurent Tel 48-55-95-65

Vds ou éch nbx jx sur Amstrad CPC464 à cassette (Wwf Simpsons...) Demander Pascal Tél 60-32 98-10

Vds jx S Nin S FII 350 F et Starwing 300 F Contacter Thierry entre 19h00 et 20h00 Tél 39-97-05-14

Vds Nes + 12 hits (Mario I, II, III, Zelda, Batman.) le tout 1 400 F Vds jx SNin Tiny Toons, 250 F M Paint 250 F.Another World 300 F etc. Tel 34-14-05-87

Vds jx. Megadrive James Pond II, Sonic I & II 200 F l'un Battle Squadron. 180 F Lux Attack,Chopper, Street of Rage I & II 220 F l'un Tél 78-64-07-58

Vds. Nes + Smb I + World Cup + Four Players Tennis + Tmht + Shadow Warriors + Streff Road... Prix Nes 300F Jx 150 F à 200 F. Urgent ! Tél apres 19h00 Tél 54-88-03-45

Vds Nes + 2 man (360 F) + Zapper + Smb + Duck Hunt (350 F l'un ou le tout... 690 F Vds. Smbill (290 F) Kick off (280 F), Zelda I (250 F) + 3 jx Tout 2 290 F Tél 40 83-66-13

Vds S Nin + 2 man + garantie + M Kart, Axelay Prix 1 690 F Contacter Frédéric après 15h00 Tél.63-39-24-64

Vds Nes + Mario I, II & III 400 F Demander Jean-David après 14h00 Tél 59-02-71-35

Vds jx S Nin Joe et Mac 250 F Actraiser (Jap) 160 F et Top Gear 250 F Tél 78-64-07 56

Vds ou éch G Gear + 2 jx (Columns et Ninja Gai Den) + adap secteur 600 F ou contre GBoy + 3 jx Tél entre 13h00 et 14h00 Tél 63-36-31 43

Vds sur SNJ Dubsy 400 F Soul Blazer.. Actra Ser Tiny Toon 350 F l'un et vds GG + 5 jx dont Mickey !! Ads Jac. 1 250 F Tel 64-94-86-33

Vds. jx. GBoy 190 F l'un Fortress of Fear etc... Urgent !! Tél 38-89-14-82

Vds Super R,Typf à 400 F en TBE avec notice Urgent !! Tél les jours scolaires de 17h50 à 21h00 maximum ! Tél 41-63-00-22

Vds Nes + 3 jx + 2 man + livre d'astuces 600 F ou éch. contre 25 jx S Nintendo Demander Nico à partir de19h00 Tél 42-77-24-79

Vds jx SNin Pilot Wings 350 F, Mario World 300 F à débattre Ach Another World Vds Amstrad CPC 6128 coul + 200 jx. 1 000 F Tél 91-88-69 60

Vds console Nes TBE + 2 man. + 5 jx. 850 F ou ech contre SNin + 1 jeu Contacter Maxime Tél 07-42 16-92

Vds jx. Nes. Bayou Billy 115 F Maniac Mansion 120 F The Simpsons 110 F Solstice 90 F ou le tout 400 F Demander Florent. Tél 95-79 09-31

Vds cassettes M Systeme de 25 F à 50 F Tél 28-60-14-65

Vds Nes 3 man (dont Nes Advantage) + jx à 250 F l'un (Top Gun II, Stars Wars, ...) Tél 53-58-69-32

Vds. Nes + ... + vds. 6 jx à 149 F l'un + Nes Four Score ... + joy Nes 70 F ... 58-16-59

Vds console Sega Master System II + 2 jx (Shinobi, Alex Kid) à 360 F le tout. Tél ... 39-93

Vds sur Game Boy Robocop + Dragon's ... + ...master + Action repl ... Light Boy 990 F Tél 50-25-...

Vds Street Fighter II 160/200 F ... contre S Mario Kart ou autre Tél 43-...-03

Vds GG + ... 300 F ou avec amplificateur de ... de son 4 players 1 250 F ou avec les 2 accessoires ... Contacter Paul Tél 43-22 ...

Vds (Urgent) ... & III, Tic & Tac ... pour moins de 600 F (à débattre) ...-10

Vds GB + Tétris 300 F Demander ... Tél 63 65-00 ...

Vds jx. Nes ... Boy an his Blob, Castlevania, SMb II é III, Duck Tales... Tél.44-8...-48

Vds Nes + 2 jx + 2 man 300 F 5 jx 150 F l'un Nes Advantage 150 F ou le tout 1 100 F Tél de 18h00 à 21h00 en semaine Tél 61-82-46-04

Vds Super Star Wars + notice sur S Nin 350 F Tél. apres 18h30 Tél 56 63 27-89

Vds. jx. S.Nin. Zelda III 300 F Mario Kart (sans bte) 200 F. Tél aux heures de repas. Tél:56-92-81-65

Vds Nes + 3 jx Spike V, Tmht, Ball-Rangers du Risk Cédé à 600F le tout. Contacter Stéphane Tél 40-34-64 60

Vds GB S. Mario I & II, Gosman Light Boy etc. prix 330 F Farkas Romain, 39 av. William Faure 1207 Genève Suisse. Tél 735 10 62

Vds Nes + 19 jx. + Nes Advantage 800 F à déb + vds Atari 520 STE 1 Mo + nbx. jx. 2 000 F à déb Tél 43-02 90-38

Vds jx S.Nin Simpsons 450 F ou éch contre autres jx. Contacter Ryad après 17h00 Tél 39 94-41-63

Vds Nes + 6 jx avec btes et notices ... F ou séparément. Contacter Frédéric à partir de 18h00 ... Tél ...-74-71-69

Vds. jx. S Nin S Tennis (avec bte et notice), Mario IV (notice), Zelda III (avec notice et bte) + 2 livres + GBoy Tel 47-81 50 61

Vds ou éch SNes Tortues IV, SpSp, Mickey Prix intéressant à déb Tél J.-Denis aux heures de dîner Tél 94-35 09-55

Vds ou éch Mickey + Dangerous Chase 150 F, Battletoads 100 F Tntmt II 300 F ou éch contre jx MD Nes Tél 23-71-40-10

Vds Nes + 1 pad + Zapped + 5 jx. Prix 750 F ou éch contre S.Nin + 2 pads. + 1 jeu ou plus ! Tél.87-09 ...-83

Vds Amstrad Cpc 464 coul + 12 jx. + joy 1 000 F à déb Urgent !! (HRE) Tél après 18h30 Tél 47-82 67-56

Vds. ou ech. contre bons jx... Street Fighter Wings II F Zéro, Jimmy Connors Tennis. Contacter Florent. Tél 38-58 52 60

Vds console SNin. (FR) + Street Fighter II (sous garantie) 800 F à débattre. Tél après 20h00 Tél 78 53-35-61

Vds GBoy + cable + 4 jx Tennis Tracketmeet, Tétris, Gremlins 2E Le tout 300 F Demander Sabrina après 15h00 Tél 33 57-16-75

Vds Nes console = 3 jx. + GGenie Prix 1 300 F Tél heures de repas. Tél 76-55 15-20

Vds GGear + 3 jx Sonic II, SMonaco GP et Bar Simpson. Prix 1 160 F ou éch contre SNin (Fr) + 1 jeu bien. Tél.30-64 56-44

Vds. Urgent Street Fighter II sur S Nin. 300 F Demander Karim Tél 43 84-03-31

Vds Nes +2 man. + pist. + 6 jx Techmo World Wrestling, SMario II Addams Family Blade of Steel, Robocop II et Duck Tales. 1 300 F TBE Angélique Tél 61-42 92-09

Vds Nes + 6 jx 990 F ou éch. contre SNin. + 1 jeu (Street Fighter II) Tél Ludovic Tél 68-32-46 97

Vds sur S Nin Mario World 300 F, Street Fighter II 300 F Sur S Famicom Ranma 1/2 1 300 F Contacter Alexandre à partir de 18h00 Tél 46-88 85-67

Vds Amazing, Tennis n Road Runner de 4 DDA 550 F ou éch. contre Star Wing, Tiny Toons SuperBasket ou Astérix Demander Sebastein après 18h00 Tél 88 73-06-51

Vds Robot Nes avec accessoires et jx. 400 F de préférence région St Nazaire Tél après 17h30 Tél 40-90-08-04

Vds GBoy + batterie + 7 jx. pour 500 F ou éch le tout contre 2 jx. S. Nin. Famicom Tél 94-61-44-51

Vds. sur Nes Mission Impossible, Tic et Tac, DD3, Tmht II 300 F l'un Vds. sur SNin Rival Turf 350 F Contacter Mathieu après 20h00 Tél 30-61-14-06

Vds Nes + K7 (8) + compils USA (8 jx) Prix 2 800 F Tél. entre 17h00 et 20h00 Demander Romain. Tél 32-59 69 03

Vds pour GBoy Navy Seals 70 F Pour GGear : Ax Battler 80 F Ecrire Testars Pierric 18 rue Jeanne d'Arc, 59700 Marcq en Baroeul

Vds. ou sur Nes Kung Fu 120 F Bartus the Space Mutants 220 F ou éch contre Turbo Racing ou Punch Out Tél après 18h00 Tél:98-40 12-00

Vds Nes + 7 jx (Double Dragon II, Ducktales etc.) Nes sous garantie 6 mois Prix 800 F Tél 42-89-17-39

POUR ENTRER A JURASSIC PARK MIEUX VAUT AVOIR SES CARTOUCHES.







Look for this brand on all official Jurassic Park™ products. If it's not Jurassic Park™ it's extinct!

ocean®

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1)40539266 · FAX: (1)42279573